

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年08月号
2009 Aug. 10
总第十期
推广价20元
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
封面故事
Sakuya's Adventure
4GB DVD光盘：
精美二次元壁纸和美图
东方同人漫画妖怪山专题
水瓶世纪卡片欣赏
动漫游戏音乐选
日本同人游戏精选
中国同人游戏《咲夜的大冒险》试玩版
2008静止系MAD大赏前20名精选1
SOS团团员的忧郁
京都与凉宫三年心跳回忆录
猫娘的乐园
中国同人绘师sayori
悠远的八岳之风，百万神的游乐场
幻想乡生存指南·妖怪山篇
绚丽绝色的画师插画与百花缭乱的卡牌战记
『水瓶世纪Aquarian Age』
噱头就是一切
『水平線まで何マイル』分析报告
遥望孤星难掩风华
不稳定的"漩涡"PULLTOP
Reveal the World
TV动画《东之伊甸》解析
颠覆与重建
EVA新剧场版破观感
原创坛娘和轻音海报
梓喵全身纸模，挑战你的动手能力
你永远也猜不到结局——
本刊独家专访龙骑士07



邪神你好，邪神再见

老刊《动画基地》2009年9月号全面新生！

二次元狂热

2009 年 08 月号 / 总第 10 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：TID
本期封底作者：莉莉露

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
实习编辑：猫流、小黑、秋叶
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~



光盘目录

图片
- 精美二次元壁纸和美图
- 东方同人漫画妖怪山专题
- 水瓶世纪卡片欣赏

音乐
- 动漫游戏音乐选

游戏
- 日本同人游戏精选
- 中国同人游戏《咲夜的大冒险》试玩版

视频
- 2008 静止系 MAD 大赏前 20 名精选 1

Contents 2009.08



投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室

小绿最近人气很高呢，水产的力量果然很强大（乌拉亚玛西捏），“XX 什么的，最讨厌了”已经成为新的傲娇的口癖了吗？哼哼，你们都去控小绿了，我继续在这个小小的相谈室里画圈……（怨念）



二次元狂热第十一期封面：来自机动战士联盟同人社的『坛娘计划』，作者：振霖
封底：来自 SION 社的『红月～少女与恶魔』，作者：KY

四格二次元生活

罗丽 VS 工口（连载新开） by Sinaoka（中国香港）
100% 真人真事改篇！纯真萝莉与 hgame 不可不说的故事

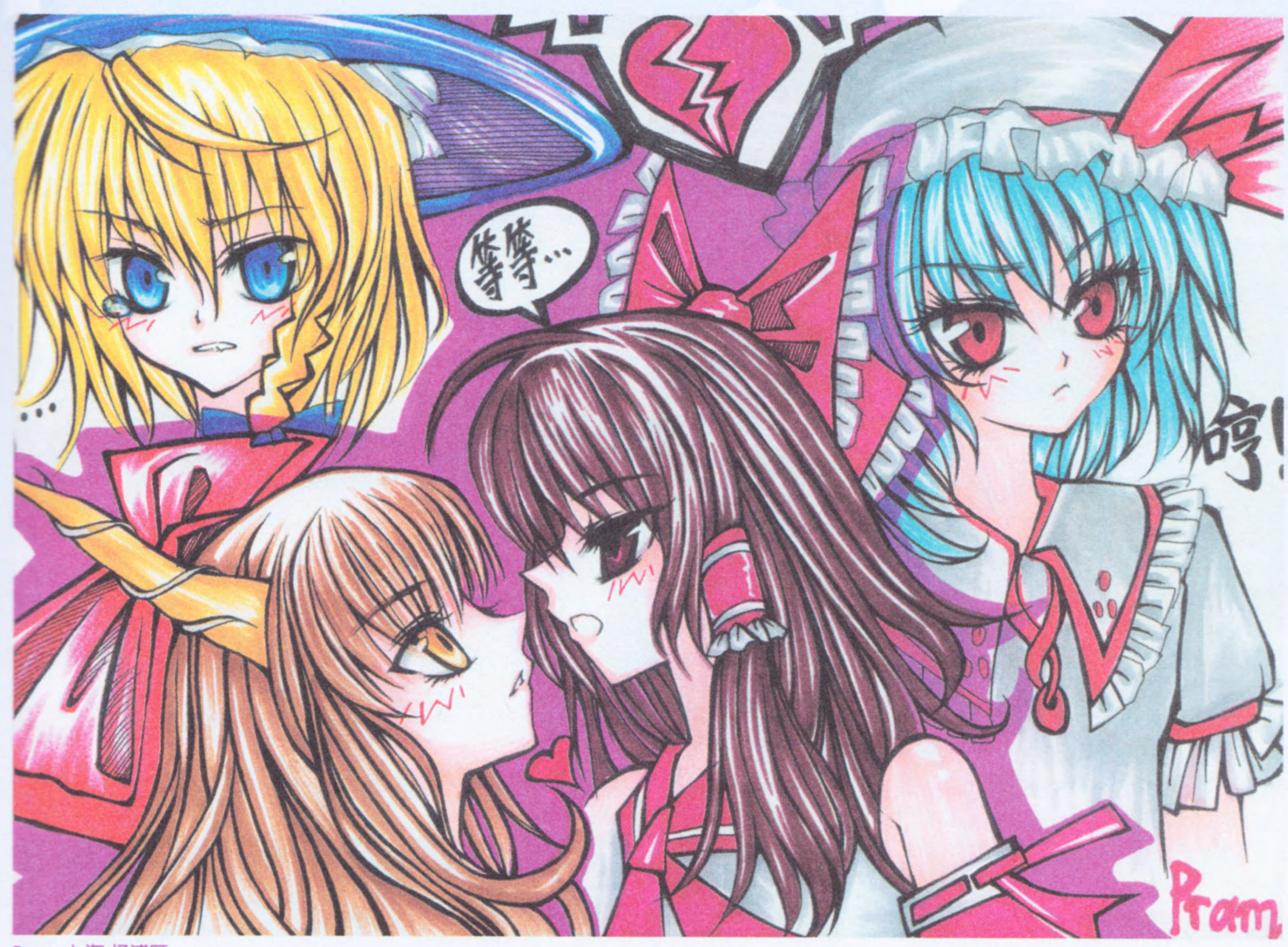




以音乐承载我们的爱，以同人会宣泄我们的爱～炎炎夏日，热情不灭～

国内首次音乐主题同人会即将于 8 月 23 日在魔都拉开帷幕！大会特邀动漫音乐人 20 位，为你带上一场夏日 ACG-BAND 音乐盛会！贩售摊位特邀音乐主题同人志发售，登陆首发本不断增加中！COSPLAY 摄影会也以音乐为主题，Vocaloid、K-ON、SoundHorizon、Nana...，带好你的行头和相机赶快加入吧！游艺摊位则提供 16 项夏日经典小游戏让大家游玩，赶快和朋友一起赢取可爱纪念品吧！

今年夏天，SACA 邀您参加“八月夏。未央”上海同人音乐大会，2000 平米超大活动空间，避暑清凉好去处～让我们在现场 BAND 演奏起你我熟悉的旋律中狂欢吧！



Pram 上海 杨浦区

ID kaon 女
来自广州

2DM 有哪期是准时 15 号前后三天出的吖（翻桌）PS：河蟹子不要卖萌转移话题 = 皿 =PSS：你叫声おねえさん来听听就放过你 =_,=

：(迅速躲开飞来的桌子）啊拉～**おねさま**，人家才没有转移话题呢（冷笑）。只要心诚，人家就会准时出现在你面前的哦。

ID 黄宇琪 女
来自广州

我个人认为 2DM 不用加手办资讯也可以了，多加一点对萌娘们的介绍与评论吧！（请一定要登上刊呀 >_< 这快递的钱已经够买一本 2DM 了！）

：人……人家竟然与一次快递等同了 T_T（大打击）。我……我才不会被威胁呢，萌娘什么的，最讨厌了！

ID 石宝华 女
来自南京

本期蛋王为堀部老师写的祭文，其用情之深所介绍的堀部老师的生平都极其打动人。蛋王原来是如此感性、念旧、文艺的人，很意外。希望自己永远不要经历喜欢的作者突然离世的悲痛。

：蛋王……噗……不能笑不能笑（蹲地）。——国王乱入：其实我是个外表时尚，内心保守的人。——谁……谁会上你的当啊！别抢我风头啊 >_<（拍飞）

ID 郑鑫烨 男
来自广州

渡良濑准的手办 8 月上市指的是在我国内 8 月上市还是什么？（不会是指日本的 8 月吧？）这手办我今年要是没有"上手"的话估计我也不用活了。

：上期——这都什么人才会买啊！……咦？还真有人……嗯，咳嗯，上市日期自然是日本的时间，不过届时天朝很快也会有的吧？

ID 映月 男
来自：广东东莞

第一至第六期的 2DM 好想要啊！不过才买了两期，已经完全认为，这才是我想要的东西。（跪拜）编辑部的大爷们啊，头六期的存货还有不？即使要出多一倍价钱也要买到，放在家中神台上供奉啊！

：这个人好可怕啊（躲），明明就要出前三期的合订本了为何还有人这样问呢？

ID 风吟
来自：地狱与人间之间

从第三期起，我买 2DM 可以光明正大地给爸看了，可我还是怀念以前被当做 18X 的感觉。终于这期又恢复了当初的邪恶气息。现在看第八期要偷偷摸摸的，我不禁感叹：2DM 还是要邪恶才好啊！！！

：口胡为啥要迎合你们邪恶的欲望啊，某种水产很难抵抗的啊。

ID 三木良 男
来自：广东汕头

1、要我怎么说？（掩面）出了合订本叫我怎么把创刊号卖出去！贬值啊！贬值！

2、什么时候满足我一点宅欲？比如有关于 FALCOM 公司的介绍、让我在相谈室活跃一下嘛！（再说了本人从创刊买到现在……省略哭诉 1W 字）

3、想问一下杂志的封面、封底占书的分量有多重（就重要性来讲）？MAD 所需的背景音乐的选择上有什么要求或条件吗？

4、再想问一下，2DM 的日本同人游戏新作怎么消失了！只有游戏研究叫宅们怎么满足 X 欲？

5、上 Q 时，怎么辨别对方是否伪娘？（重点！）

：咦……呃，我一个个来吧：

1、奸商指的大概就是三木良同学这种了吧？

2、面包会有的，FALCOM 也会有的，这不就已经让你在相谈室大活跃了么？

3、两张纸的重量……咦重要性是啥？MAD 的音乐选取还是要根据作品本身来定的吧。

4、用 XX 思考你就输了啊

5、……

ID 雾天的雨气 男
来自：江苏苏州

这是发生在 6 月底的事。某天，班上一女生喷了香水，虽说不咋地，但那香味令班上男生瘫倒一片。于是我若有所思，在晚上制定了计划。因为是男生，在身上涂香水会被叫做变态，随即翻出一瓶花露水，直接向浴缸里倒了半瓶。第二天睡醒又把剩下的半瓶全涂在身上，出门扬长而去。一路上心情十分愉快，觉得整个世界因为今天的我而变得更加美丽。早上到班上就直接坐在座位上，窃喜今天我会多么有魅力多么赞，一片妄想 ing。突然，身边走过一死党，朝我身上一嗅，大叫一声："XXX 君，你今天好猛啊，我从没见过有人能会把洁厕灵往身上涂啊！你太强了！"听完我当场差点背过去。经此事之后，班上同学给我起了个绰号——威猛先生。

：本期脑残之星就你了！（指）

ID 周玟君 女
来自：湖南怀化

其实这期的赠品让咱很无奈呢……因为咱动手能力不强，根本无法将 MIO 凑出个样子来啊～

：关于我们每期的纸模，其实只要有耐心加上足够细心，是可以做出非常漂亮的样子出来的哟，在 A 点动漫论坛以及百度贴吧，我都有看到很强的读者做出来的纸模，摆起来非常好看。另外关于第二和第三期纸模的纸张问题，我们已经在合订本中把这两期的纸模都换成了现在纸模的纸，如果有买到的不妨试试。

ID 张泽贤
湖北武汉

话说这一期杂志内有两张回函，于是就写了一张，另一张收藏，难道说第七期"吃肉不吃醋"的怨念实现了吗？如果是这样，那我也寄回函了哦，请河蟹子准备好接受我的怨念吧……

：怨念什么的，能比得上我的怨念吗？每期的《二次元狂热》都是各种怨恨和诅咒的产物，不要以为我们可以那么容易被打倒……用眼神杀死你，杀死你，杀死你……

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 小黑

『EVA 新剧场版：破』犹如初号机暴走一般疯狂席卷着 11 区乃至全世界的 EVA 粉丝的心，上映当天疯狂粉丝写下的感触和随之汹涌而来的各式各样的剧透文充斥着网络上的各大 BBS 和 BLOG。就在 GAINAX 笑到见牙不见眼的时候，另一家 G 开头的公司 GONZO 就欲哭无泪了。这个一直要回老家结婚却屡屡逃婚的傲娇会社这次终于逃得了初一逃不了十五，肉香飘逸的『百合麻将娘』也被迫易主……

>>以胸部为信仰，东方烂手鼠标垫引领东方巨杯祭

同人社团 Dreamland 巨乳鼠标垫第二弹即将在 8 月举办的 C76 上发售。在之前的例大祭 6 中，该社团发售的东风谷早苗的烂手鼠标垫以微妙的表情和呼之欲出的巨乳赢得了宅男们的好评。现在该系列第二弹也即将在 C76 上登场，惨遭揉捏的对象是铃仙，表情依然是那么的微妙，配上“师匠”的台词，仿佛让人看到铃仙脸红着发出颤音的形象。据说该作比起前作的早苗更像真正的胸部，触感柔软完成度超高，是铃仙 FANS 必备极品。即将同期上市的还有另一社团ギガメーカー的烂手鼠标垫“神奈子様信仰”，以胸部为信仰的宅男们，燃起来了吧！（文 / 秋叶ぶんぶん）▲





>>『女王之乳』特殊感触治愈双手

双峰谁没有？烂手鼠标垫早就烂遍大家的手的现在，一人的分量早已无法满足那些只靠下体思考的生物的需求了。给 TV 一般向动画带来改革清风的『女王之乳』这次也准备去改革烂手鼠标垫业，你们来一人我们上两个，你们来一对我们上两双！而且个个分量十足柔软度高达普通的 3 倍，什么稀有价值的还是在女王们的双峰面前洗洗睡吧。当然除了上面，下面的配套服务也跟进得非常合时。埃及女王的香臀以其 1200 万倍的迫力绝对会让你的获得欲仙欲死的手部感受。当然各位朋友完全不必执着于将这套销魂之物只停于手上把玩，适时放松下你的根性才是正确的选择。▲



>>日夜颠倒魔法，『Newtype』伪娘祭吓煞旁人



『Newtype』举办的大型伪娘活动“Newtype 拉纳鲁塔”已经于 7 月 11 日日间再秋叶原 DEMPA 大楼举行。这个平时只在夜间营业的伪娘吧为何突然改在白天举行活动呢？只因为“Newtype 拉纳鲁塔”这个活动名中的“拉纳鲁塔”是『勇者斗恶龙』系列游戏中的昼夜更替魔法的名字。所以受到这个魔法“影响”的伪娘们就“被迫”在白天出来吓人了。而在这次活动中，那些“国色天香”的伪娘们还纷纷 COS 起『玛利亚狂热』中的角色来。麦高德，小时候妈妈没教导过你们么？吓人是不对的呀！▲



>>TONY、CARNELIAN 超痛键盘无缝隙勇战凹凸面

11 区果然是 M 属性满载，什么都要痛。痛键盘的生产商在痛车、痛单车、痛汽油、痛鼠标等前辈面前丝毫不示弱，连续邀请了 TONY、CARNELIAN 两位知名画师绘制的插画痛到了键盘上。而这款最新的 USB 超薄键盘也以“凹凸面也能无间隙喷印”的特殊技术占据最适合痛的键盘首位。TONY 图来自 2008 年杂志『E☆2』封面，CARNELIAN 的则来自于台湾发行的画集封面。有了两位大师的美图，两款痛键盘自然售价不菲，10000 日元每件。▲



>>『EVA 新剧场版：破』来袭，数据惊人盛况空前







6月27日，『EVA 新剧场版：破』如期而至。当日温度已超30度，但是广大EVA 爱好者们依然早早就抵达了各大影院门前等待着首映的开始。6点的首场自然人山人海，整个剧场内连地面都座无虚席。自7月5号截止至7月9号这短短五天的时间里，『EVA 新剧场版：破』观众人流量已突破98万人次，票房收入整合超过了13亿日元。而且随着时间的推移各方面数据都在持续暴涨中，使徒来袭了！ EVA 的剧场版式怪物吗？▲



>> 含蓄茅原实里也尝一脱，首本写真集10月发售



声优出写真集早已不是什么新鲜事，在团长的CV平野绫写真集出到手软的时候，大萌神——茅原实里也终于迈出了自己的第一步。茅原实里首本写真集『Crescendo』即将在10月23日发售，写真集将会分不同的主题，收录从初次登场到最近曾经在『VOICE Newtype』上刊登的写真。也就是跟小田中的『彩リエ』一样照例要拿旧图充数。不过茅原实里平日的着装都非常含蓄，这次要出写真了是不是会有所突破呢？从公布的写真看来，茅原近来的瘦身可是大有成效啊，期待泳装姿的朋友们有盼头了。▲

>> C76强袭登陆在即，最强杀人钝器再临



在距离08年12月底的C75举办的7个月之后，C76狂袭而来。预计在2009年8月14日～16日举行的C76展会的展会目录也即将在7月18日发售。这个因为厚度惊人而惯例被称为最强杀人钝器的目录书售价2400日元，虎之穴的C76展会目录预定特典为名画师绘制外包装的钱包，男性向册子版的钱包画师是**みつみ**美里，光盘版的画师是**なかじまゆか**。GAMERS 则附送的是狗神煌绘制的垫板一枚，K-BOOKS 则为**ささきむつみ**和御敷仁两人签名的插画，MESSESANOH 的特典是东云太郎绘制封面的电话卡。▲



>> 勇敢的中二少年啊，快去创造奇迹

中二年年有，近年特别多。“中二”这个近年来才开始频繁出现在网络上的流行语颇有愈演愈烈的趋势。而11区也推出了“对症下药”的解说书——『中二病使用说明书』。这本说明书用漫画的形式历数各类中二病，什么“邪气眼系”、“DQN系”、“亚文化系”等等等等，看来中二病也是一门学问呢。广大中二青少年或者认为自己中二的中老年朋友们请务必入一本来创造奇迹吧！▲



>> 超小型抱枕随身带，没事“发电”更精神

虽然已经有不少真的勇士敢于把自己心爱的床上伴侣带上街一同约会，但是更多的普通人只会选择将自己的最爱留在家里看门。不过现在一款抱枕型手机挂饰的出现，成功的实现了死宅们“抱枕带出门、与抱枕24小时亲密接触”的梦想。不过……已经不能抱了，还能叫“抱”枕么？抱枕是要靠自己的身体来感受的口牙！▲





>> 旅游业再拜『幸运星』，校服实体化不再靠COS



从来没有一部动画作品能够像『幸运星』一样在如此短的时间内给地方政府的旅游行业带来如此高的收益。琦玉县对于『幸运星』给鹫宫町特别是鹫宫神社带来的恐怖的人流量非常重视，专门设立了“县动画旅游观光事业讨论委员会”，并提出了“以某所学校制服更换为『幸运星』私立陵樱学院制服”、“低消费参观漫画家工作所”等方案，本方案将在2010年2月之前将进行3次投票，2010年3月公布最终采纳方案。如果成功通过，那么届时到鹫宫町旅游的观光客们就能切身目睹『幸运星』中的私立陵樱学院制服遍布大街小巷的情形。▲

>> Lia 宣布奉子成婚，演唱会中止



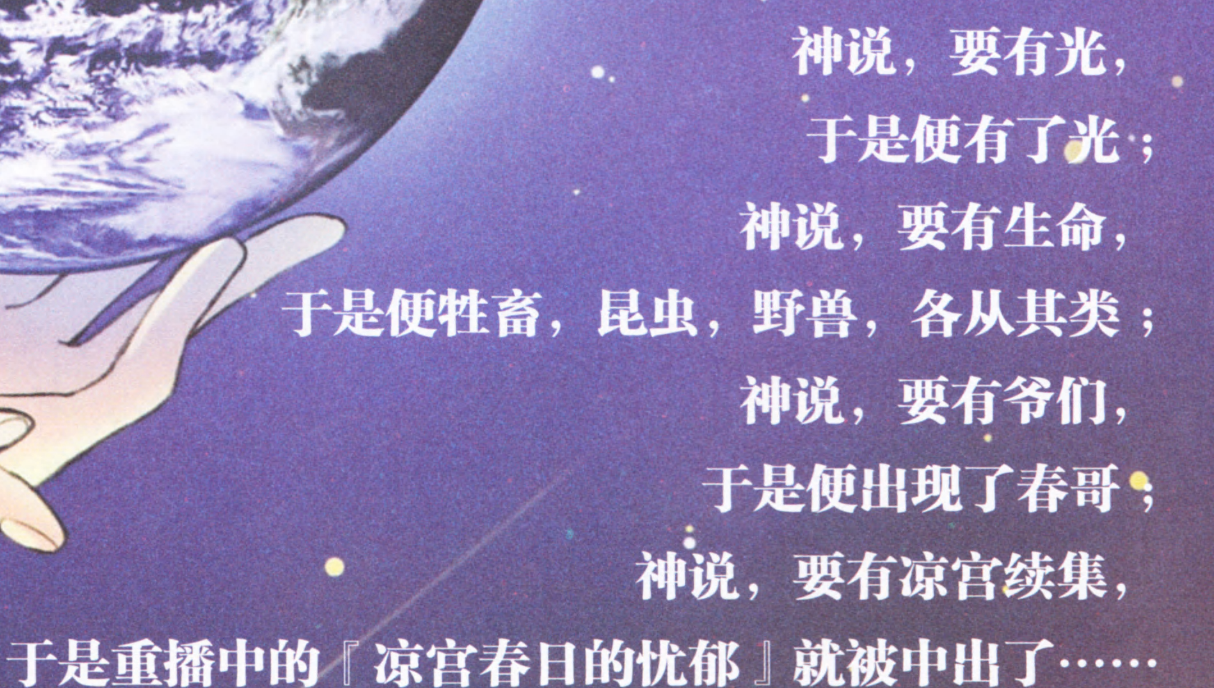
以一曲『鸟の诗』红透半边天的Lia，近年来常常频频亮相于各大演唱会上。想不到在7月1日的日记上，Lia 爆出自己即将结婚的消息，新郎是“一直交往的对象”，并表示自己已经怀有身孕。为此“Lia Summer Live 2009 & Veil 1st Live”以及“HAMAMATSU A-POP PARTY! VOL.6”公演都将取消。不过Lia 也在博客中表示，还是会参加一些不会影响到身体健康的录音活动。衷心祝福Lia 能够幸福美满，当然也希望她能够早点回到舞台上来。▲

>> 机娘荣登新可动手办系列“actsta”第一弹

在打造了“Figma”这个可动手办品牌并大获成功之后，“GOOD SMILE COMPANY”仿佛发现了敛财之道。新品牌“actsta”呼之欲出，比起前辈“Figma”来“actsta”这个后辈能完美再现象征可动的攻击造型（act），同时又能保持高品位的外形（statue）。这次第一弹产品再次选上了人气经久不衰的『魔法少女奈叶 StrikerS』，角色是中岛昴。表情、手臂、手腕、鞋子都可以更换，中岛昴在原作中的几乎所有动作都能通过这款最新可动手办系列“actsta”再现。发售时间为11月。不过比起前辈“Figma”来说，“actsta”价格显得过于治愈了——9800日元。▲







神说，要有光，
于是便有了光；
神说，要有生命，
于是便牲畜，昆虫，野兽，各从其类；
神说，要有爷们，
于是便出现了春哥；
神说，要有凉宫续集，
于是重播中的『凉宫春日的忧郁』就被中出了……

SOS团团员的忧郁，京都与凉宫三年心跳回忆录

■文 / 小黑

一名坚定的SOS团团员死后上了天堂，一天他遇到了上帝。上帝说："我能满足你一个愿望。"SOS团团员说："我想看『凉宫春日的忧郁』续集！"上帝说："这个难度太高，换个吧。"团员又说："那我要天朝男足世界杯出线。"上帝擦了擦头上的汗："等等你前一个愿望是什么？我看看。"于是重播中的『凉宫春日的忧郁』就被中出了……

好吧其实笔者也不是非要翻那么老的梗来 KUSO，只不过『凉宫春日的忧郁·改』的“中出新剧”太让无数 SOS 团团员喜出望外了。回顾三年时光，就会发现，这三年的跳票历程其实只不过是京都动画对于“竹叶狂想曲”这一章节剧情的忠实具现，就像当初『凉宫春日的忧郁』刚开播惊天地泣鬼神的第一话“朝比奈实玖留的忧郁”里还原拙劣的拍摄技术一般。在这三年里，我们就像待机状态的长门有希一样，度过了漫长的时间，等来了主角们的苏醒，等到了『凉宫春日的忧郁』的再临。这三年其实就是京都和角川的“二人转”，在京都和角川的忽悠功力之下，观众和 SOS 团死忠们都深刻体验到了长门有希的心情，好吧京都其实你是长门萌教的头号信徒对吧？好吧我们先把长门萌教的事情放在一边，先来回顾下这三年我们与京都角川的“心跳回忆”吧：

三年的苦等、三年的“心跳回忆”

2006 年 7 月 2 日，这是一个值得纪念的日子。TV 动画『凉宫春日的忧郁』在千叶电视台上最先播出了最终话，轰轰烈烈地宣告完结。虽然『凉宫春日的忧郁』完结了，但是其引发的“凉宫热”却并未就此熄灭，而是在其完结之后还持续了好长一段时间。不过在『凉宫春日的忧郁』高调完结的当时，京都与角川并没有立即放出第二期的消息。转眼就到了同年的 8 月 25 日，官方 Fan Book『凉宫春日的公式』发售，其中在监督和系列演出的访谈中有提到“已经在考虑续作的事情”。不过在现环境下回顾当初，这个所谓最早的第二期宣言还是过于暧昧了，从此 SOS 团的团员们就过上了“回家等消息”的日子。第二年 3 月 16 日，大型舞台活动“凉宫春日的激奏”举行，虽然监督们有登场但是仍没有提及第二期的任何消息。



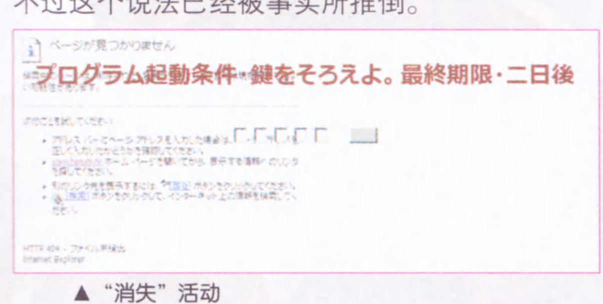
▲朝日早报的大幅广告

又过了几个月，到了临近“七夕”、前作完结一周年的 2007 年 7 月 5 日，当月的『NewType』发售。虽然有『凉宫春日的忧郁』大特辑，但都是些回顾，完全没有新消息。还是京都同窗『幸运星』中的泉此方消息灵通，“宅方”之名不同凡响，早早地预告了“『凉宫』二期决定！”的消息（同刊大幅彩图）。结果就在两天之后，7 月 7 日“七夕”当天，『朝日新闻』早报就以“『凉宫』二期决定”为题刊登了大篇幅的广告，

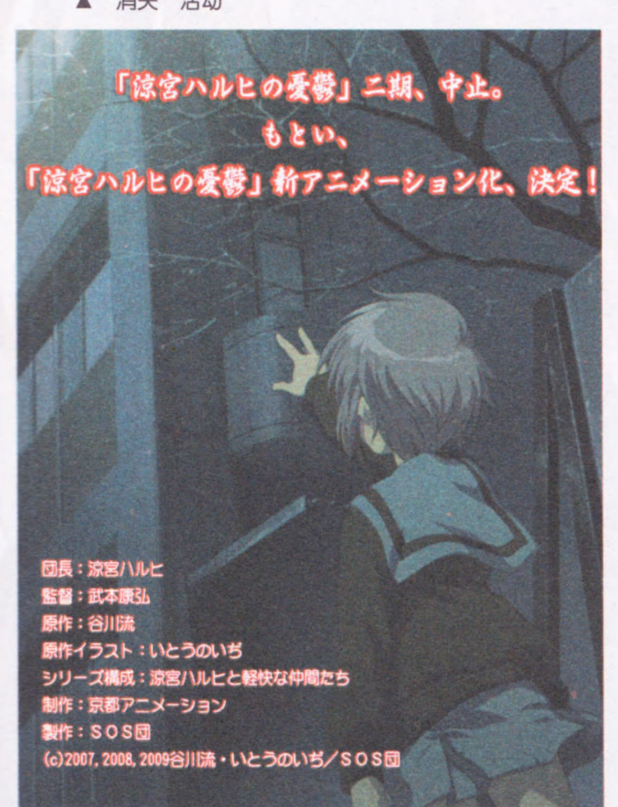
在报刊新闻上刊登如此大篇幅的新作动画广告实属首次。同时“SOS 团”官网也登出了“请在午后 9 时访问本站”的文字，当晚 9 点（日本时间，下同），“SOS 团”官网如期放出了类似剧中“竹叶狂想曲”一章中的情节实写视频。这个因为此方的爆料而不算太惊愕的消息以及拍摄拙劣（完美还原？）的视频却依然让广大的 SOS 团团员们在“七夕”之夜陷入了“狂喜乱舞”的状态。

[京都总战略方针的变更]

到这里为止，京都还依然处于第一期的步调之中，准备规规矩矩地制作第二季老老实实地播放。但是到了 2007 年 12 月 18 日，事情发生了根本上的改变。按照“消失”中的剧情，“SOS 团”官网在下午 4 点左右如期“消失”。与此同时却公布出了“二期中止，重新动画化”的消息，STAFF 也一同公布了出来。在公布出来的 STAFF 中，我们醒目地看到了“团长：凉宫春日”的大名骑在了监督武本康弘的头上，而武本康弘头衔变成了“团长辅佐”。由此看来很可能京都在那个时候，就已经开始谋划这一惊天的阴谋了吧。因为 STAFF 下面的年份“2007、2008、2009”仿佛就预示着这三年的等待。而对于当时 SOS 团团员们来说，从“二期”变成“新动画”也不过是文字上的游戏，根本没有放在心上，下面的年份更是没人关注。1 天之后，12 月 19 日的官网依然在按照“消失”中的剧情前进着，一个名为“县立北高校文艺部”的站点出现在官网上。又过了一天，20 日“消失”落下帷幕，“SOS 团”官网也恢复原样，“县立北高校文艺部”无迹可寻，只留下一句“祝！新动画化决定！”。在当时最有力的推断，就是第二期是剧场版『凉宫春日的消失』的说法了，不过这个说法已经被事实所推倒。



▲“消失”活动



▲ 二期中止宣言



▲ 泉此方提前预告二期决定

在挂历换了一本的 2008 年，4 月 28 日发售的『ザ・スニーカー』6 月号上，4 个多月没有任何消息的『新凉宫』消息再次出现。新的彩页资讯以及新人设担当池田晶子绘制的长门有希手执眼镜两颊绯红，更让人确定了“消失”的即将到来。但是在这之前 4 月 10 日发售的『NewType』5 月号上，『新凉宫』从原本的“动画制作中”退回到了“企划进行中”，由此可见，在之前的 2007 年 7 月到 12 月之间，京都内部『凉宫春日的忧郁』二期的制作企划做出了很大的变更。原本的“二期”转变为“新动画”，“动画制作中”退回到了“企划进行中”，很可能是京都内部制作组作出了方向性的大变革的关系，但是究竟京都内部发生了什么事？这和 07 年 6 月离开京阿尼的山本宽有关联么？宽叔出走了以后，武本康弘顶替监督『幸运星』做得风生水起，思想得到了升华，难道准备将『凉宫春日的忧郁』也一并进行升华了么？



▲ 池田晶子绘制的长门有希

随着『新凉宫』的企划“一夜回到解放前”，京都动画在 08 年内就将一盘心思都倾倒在了『CLANNAD』和『AFTER STORY』之上。期间还有个『隔壁的 801 酱』动画化企划，只可惜因为“某种”不可告人的原因而石沉大海，让不少腐女只能望海兴叹。当然关于『新凉宫』的消息京都还是好像害怕寂寞一般不断地更新着（京都：我放的不是烟雾弹，是寂寞）。

5 月 10 日，凌晨 0 点 SOS 团官网做出重大更新。首页的凉宫春日被撤换，变成了“消失”中长门有希邀请阿虚进文艺部的场景。到了 5 月 16 日，中午 12 点更新的 FAN PAGE 追加了『新凉宫』的 STAFF 成员表，人设和总作画监督公布。人设虽然依然是池田晶子，不过总作画监督却换成了西屋太志。长江后浪推前浪，京都人力资源的丰富也很大程度的将前浪们解放了出来。到了 6 月 6 日，当日发售的『NewType』封面让无数 SOS 团粉丝虎躯一震，长发的团长趾高气昂地以 GAINAX 招牌姿势，伴随着“凉宫春日，始动！”的大字题头，让方圆百米之内的路人看到都会血气上扬、活蹦乱跳、不能自已。只可惜这又是一次标题党的行为，内容只不过是将近来官网更新的情报在杂志上刊载出来，并配上了最新的两张彩图来打赏饱受冲击的 SOS 团粉丝们。制作进度依旧是万恶的“企划进行中”，根据石原立也在访谈中透露的只字片语判

▼ 团长再临杂志封面


断，大概还处于规划中的状态。虽然粉丝们对于“解放前”的现状纷纷表示不满，但又不好用寄血书的方式“敦促”京都“大跃进”，只好忍气吞声缄口不言。

又到了08年的7月7日，距离“二期公布”已有1年，而离一期结束已过两年。这次SOS团官网依旧出现“竹叶狂想曲”的主题，可惜依旧没有任何新情报放出。粉丝们的心情早已如同遭受三年自然灾害，苦不堪言。看准了时机的京都在9月8日乘机发表了马甲同人作『凉宫春日酱的忧郁』和『RYONON~酱』动画化的消息，并且宣布将在网络上播放，监督同样是团长辅佐武本康弘。对此早已饥不择食的粉丝们已经无力吐槽，纷纷表示头顶青天。时间愈加趋近08年底，凉宫瞬间成为“冷宫”，『凉宫春日酱的忧郁』、『RYONON~酱』却由此平步青云，天天与京都的新闻厮混在一起。12月18日凌晨4点23分，SOS团主页一年一度的“消失”活动准时开始。并且公布了追加STAFF和完整CAST表，之前一直担心团长不再“平也灵”（团长哪里平了？）的粉丝们长舒了一口气。

不知不觉，日历又换了一本。春暖花开，万物复苏，该醒的都醒了。2009年1月6日的『NewType』下期预告上再次抖出了一包袱“要想知道更多凉宫春日的情报，请继续关注下期『NewType』，以上！”很有当初团长大人刚入学时的风采，只恨不得来句“我对普通的动画迷没兴趣，你们中要是有SOS团员、宅男、腐女就尽管来找我把！”就好了。10天后的17号，在当日播放的『喰灵－零－』的网络广播节目“超自然灾害广播对策室第14回”中，制作人伊藤敦（还好父母没取名叫“诚”）提到了同样由自己担当制作人的『新凉宫』，并表示“因为制作『喰灵－零－』的原因而耽误了不少『新凉宫』的工作，对京都表示抱歉，其实我现在脚本还没看完呢。”（喂喂）

[临开播前京都再玩语言游戏]

2月4日，在让京都被骂到丑头的『仰望天空的少女眼中的世界』播放时插入的广告节目中，『NewType』3月号”的CM抢尽了风头。一句“凉宫春日的TV动画4月开播”就让无数SOS团死忠暴跳如雷唯红有三不能及。其他诸如监督武本康弘的采访、长门有希和朝仓凉子的大幅彩图等就自然地被忽略了，不过长门有希的封面还是留给了大家很深刻的印象，又是长门有希哦，后面会详细提到。两天后，2月6日『NewType』3月号终于发售，封面依然是新作监西屋太志绘制的“新・长门有希”，但是书中的内容却给头顶青天的SOS团死忠当头一棒“TV动画『凉宫春日的忧郁』将于2009年4月再次播放”，嗯你没看错，是“再次播放”。没说是“重播”，而是用“再次播放”这种非常暧昧的感觉说出来，但是对于HIGH到了顶峰的SOS团死忠们来说却依然是晴天霹雳。事后想来，“再次播放”不就是“再临”的意思么？京都的语言游戏可谓高超。

实际上在公布了“再次播放”之后，种种迹象都表明了这个『凉宫春日的忧郁』是4月“新番”。在『NewType』3月号上，其就与『新钢炼』一起放在了4月新番的栏目中。所以网路上就传出了『凉宫春日的忧郁』并非重播而是“中出新剧”的预测，既然要“中出”，那么就不是以前的『凉宫春日的忧郁』而是『凉宫・改』了。好吧的确这名字取得很没新意，但是总比『凉宫春日完事后』来的顺心（殴）。之后又有电视台爆出『凉宫・改』共28话”，团长的声优平野绫也“说漏嘴”：很高兴再次出演凉宫春日。在种种烟雾弹的掩护下，『凉宫・改』楞是暗度陈仓，于4月2日悄然开播，带来的是与第一季DVD版完全一样的第一话“凉宫春日的忧郁Ⅰ”。在开播之后，『凉宫・改』一直保持着看似平平稳稳的重播，但是没有下回预告依旧让人无法放心。这时候勇猛的电视台再次出来“搅乱”了，和歌山电视台一张所谓“疏忽”放出的节目单将第八话“竹叶狂想曲”早早地公布天下。5月21日，『凉宫・改』中出成功，SOS团粉丝重新顶上了青天。之后的“漫无止境的八月”更是让广大SOS团粉丝纷纷表示已经将青天顶破了。只可惜大家都只猜到了开头，没有猜到结尾。京都忽悠功力再上一层的结果就是：“漫无止境的八月”还是“漫无止境”了……



▲ 长门有希封面

京都大厨与幕后主管的恩仇录

虽然这个无限LOOP要将观众轮到何种程度到笔者截稿为止还不得而知，但是“京都之心世人皆知”，想必它又想要我们观众再次体验长门有希的心情了。为什么这么说？看了上文大家还没发觉么？京都仿佛是那名副其实的长门教徒一般，从一脚踹翻“二期”改名“新动画”之后，官方页面、『NewType』彩图乃至封面都大多是长门有希独霸（期间长发团长逆行倒施了一次『NewType』封面）。观众三年的等待等来了“竹叶狂想曲”，深深地体会到了长门有希那孤寂的三年。现在又陪着她度过“漫无止境的八月”，那些才轮回了几次就大喊受不了的朋友们，想想长门有希这重复着上万次两星期长达500多年的无聊与烦闷吧。至于京都为什么要这样做？当然决不可能是骗钱，因为这多次的轮回、每一话“漫无止境的八月”的分镜、演出、作画全部不同，完全没有重复画面，甚至许多角色的台词都有不少出入和变化。

那么京都究竟是为了什么？很简单——噱头，说通俗点就是炒作。京都炒作的功力从这三年间的种种行为都可以看出来，『凉宫春日的忧郁』这部当家作品自然也逃不过被大炒特炒、就算生米煮成熟饭也要下锅做炒饭的下场。之前“京都与SOS团粉丝三年心跳回忆”就已经很好地说明了这一点，每年的“七夕”、12月的“消失”，都让『凉宫春日的忧郁』成为焦点。而角川这个京都大厨的幕后黑手自然也脱不了干系，各大报刊杂志、网络媒体、电视台等传媒机构都在角川的掌控之下，与主厨京都配合默契、收获颇丰。单单在角川Youtube网络频道这一项目上，4月的『凉宫・改』以及之前的『凉宫春日酱的忧郁』就让角川频道的订阅数翻了几



番，从不到 5000 暴涨到 45000 以上。如果角川频道没有删除前一周的动画视频，那么播放数恐怕早已突破天际了。

从以上情况来看，想必各位一定以为京都从中获利无数数钱数到手软了吧？但是结果却相反，在『凉宫春日的忧郁』上角川永远是大头，京都大厨“菜”炒得再好主要利益都还是会被角川收走。虽然京都近年来的作品大红大紫，但是一般动画的最主要收入——电视台的购买费都无法滋润饥渴的京都。因为改编动画的版权并不在京都手上，所以电视台方面的收入大部分都会被版权方收入囊中。继续拿『凉宫春日的忧郁』来说，就算动画的 DVD 销量、CD 销量外加周边销量十分可观，但将这些收入按比例分发给发行商 Klockworx 和 Lantis、版权所有（角川）、公司股东之后，剩下的利润少之又少。再加上京都一向偏少的作品数量以及对每部作品高要求带来的高成本依旧让京都仅仅只能保证在小康水平徘徊。众所周知京都的前身是“夫妻作坊”，八田阳子和八田英明两夫妻与周围的家庭主妇们白手起家，从接受动画外包开始逐步走上了动画制作的道路。具体的历程这里就不在繁复阐述，大家都晓得 11 区的家庭主妇是很严谨很节俭的吧，嗯知道就好（啥？）。这严谨具体表现在实际上就是，其他动画制作公司将自己的作品外包给其他公司作画、上色的时候，都不会像京都一样，派遣专门的监管人员在作业人员身边不断的进行巡视，监督作画质量。而节俭则具体表现在——员工薪酬的低下……

京都——独木桥上的摇摆者

在动画的表现上，京都虽然树立了品质不凡的口碑，但也有不少不足的地方。『二次元狂热』里之前也有文章提到过，所谓的迎合潮流缺乏原创。但是笔者并不认为迎合潮流是不足，迎合大众的潮流、大众的口味从而提升作品的评价，带动商业运营，对于一个动画制作公司来说是再好不过的事情。而缺乏原创这事就更可笑了，要知道现在对于一部改编动画观众最惧怕的是什么吗？恰恰就是所谓的“原创”。原创是一个双刃剑，原创好了扬名立万，原创差了遗臭万年。看看现在的几个国民动画『火影』啊『死神』什么的，哪个不是因为原创而被粉丝骂到臭头的？ GALGAME 改编的动画就更不用说了，大家早就连吐槽的力气都没有了。京都老老实实的改编反而是最讨好观众的方法，中间原创一些小细节，在不影响主线剧情的情况下让剧情更加流畅。当然这里并不是说京都的原创有多好，其对 KEY 系 GALGAME 的改编除了『AIR』外令人诟病的地方依旧繁多。而京都完全原创的动画——『仰望天空的少女眼中的世界』之烂更是有目共睹，京都总算过了把原创瘾，只可惜险些被人喷到下跪。所以说，不原创并不是坏事，但是原创并非是好事。京都在『Kanon』、『CLANNAD』、『AFTER STORY』中暴露出了其对于拥有多线互为矛盾剧情的 GALGAME 改编的能力的不足，却又对小说、漫画改编非常成功使『凉宫春日的忧郁』、『幸运星』、『轻音』相继成为大热。看来京都如何做好原创部分的取舍，还是他们在日后需要解决的问题之一。还有一个就是在动画 OP 得演出方面，石原立也打造的一系列劣质 OP 让人诟病已久。从『AIR』开始，到『Kanon』、『CLANNAD』、『AFTER STORY』以及最近的『轻音』，OP 的演出无比带有一股浓浓的 GALGAME 片头动画



的味道，都是主要人物一人一景，边框上飘出个名字。好吧你硬要说这是为了做 KEY 社的游戏改编而继续沿用 GALGAME 类似的 OP 风格的话，那么『轻音』呢？连『轻音』也要弄成同一套路，你当这是做静态图 MAD 么？石原你 NICONICO 逛出惯性了么？新人监督山田尚子的首演挺好的，石原立也你别黑她啊！再看看现在的『凉宫春日的忧郁·改』，OP 动画虽然颇有美漫的风格，但是一人一景边框上飘名字的风格依然保留，再看看 OP 演出——武本康弘！ OH、NO！石原立也你个传染病毒携带者！

可能有人又要说到“凉宫舞”、“幸运星舞”，嗯，可惜那是宽叔的功劳，没石原什么事。而且事不过三，对于一个刚出道不久的新人来说，最大的毛病就是喜欢照搬自己曾经成功过的套路。这点到了宽叔脱离京都，挑起『神薙』大梁之后尤为明显。不过比起顽宁不化的石原立也来，宽叔的脑子可就开化多了。『神薙』的 OP 总的来说还是不错的，不过下部作品宽叔你可别再跳舞了，再跳下去群众们都习惯了就都纷纷“四老外图 2”了。

结语：京都我便猜不透你呀

现在『凉宫春日的忧郁·改』终于在让广大 SOS 团团员欣喜不已的情况下，又玩出了“漫无止境的八月”这个无限重复这般雷人又累人的戏码。谁也不知道京都葫芦里卖的什么药，在没有下回预告的『凉宫·改』里谁也不知道下一回是否就会突破这无底的轮回。

到笔者截稿前为止，“漫无止境的八月”还没有停止轮回回归正轨的迹象。对此网络上褒贬不一，哭天喊地咬牙切齿犹如一幅众生浮世绘。不过这部『凉宫春日的忧郁·改』全 28 话已经确定，接下来就看京都如何玩了。

目前笔者的想法是这个“漫无止境的八月”会真的播放到八月份，然后再接上其他补完性的短篇。而大家期待了多年的“凉宫春日的消失”，恐怕会被京都定为 10 月新番于 10 月开播。好吧以上都仅为猜测，毕竟京都是纯爷们，真汉子，京都做的其实不是动画，是寂寞（？）、它只是个传说（？？）。天知道它下面会怎么玩呢？京都我便猜不透你呀……！▲

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

Es Trial Beta

日本同人游戏制作组介绍专题

文 / 水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体 – 蓝天使制作组的创建者和制作人）

伴随着日本三大同人奇迹的诞生，日本的同人游戏及他们的制作者们也开始越来越多的被我们国人关注并且熟知。作为三大同人奇迹的东方、月姬、寒蝉在国内也拥有了大批的 FANS。但是大家都应该知道，日本的同人游戏历史要比三大同人奇迹久远得多，但是目前为止恐怕被国内的大家熟悉的优秀制作组却依然就是那几个。

同人游戏制作组，在日本浩如烟海。能制作出优秀作品的，自然也有很多。从本期开始，蓝天使制作组的冰璃将陆续为大家介绍一些日本的优秀同人游戏制作团体的历史和他们的作品，让大家了解那些在幕后默默无闻创造着精品的同人游戏制作团体。

老牌实力同人游戏制作团体 – "OHBA 堂"

"OHBA 堂"是日本最有历史的同人游戏制作团体之一，在日本三大同人奇迹出现之前，这个团体就在同人游戏的领域活跃着，在日本同人游戏界一直享有非常高的地位，并且创作出了著名的横版 STG——『ANGERAZE(天使轨迹)』系列作品。

团体介绍：

"OHBA 堂"这个同人制作组内的所有成员都是来自在游戏公司任职的正式职员，这些职员们出于对游戏的爱而凝聚在一起，组成了这个同人游戏创作团体。在"OHBA 堂"中，所有的成员在这个团体里都是以自己的爱好自由地创作并发布着游戏作品。

"OHBA 堂"的代表兼管理人是 OHBA，整个制作组也以他作为核心，同时这个人也参与着"OHBA 堂"所有游戏作品的主要制作工作。

"OHBA 堂"的长期音乐合作伙伴是"植木屋"，"OHBA 堂"几乎所有作品音乐都由这个团体负责创作。

'植木屋 /Uekiya'在参与 OHBA 堂作品的同时也会推出自己独立的作品，其创作的音乐以华丽的曲风和优美的旋律让人印象深刻。同时 OHBA 堂每一部作品的制作，也都有来自其他制作组的个人或者团体参与。长期参与 OHBA 堂作品制作的个人和团体除了负责音乐制作的'植木屋'还有'Colorful Colors Company'，'StudioBlueMage'、'うにうに革命团'、和'あっちょんぶりけ'。其中'うにうに革命团'主要负责作品 3D 部分的制作，其他团体负责的内容分别是负责 2D 人物设定及绘画和上色等工作。参与 OHBA 堂作品制作的个人和团体作者都有自己的作品和圈子，但是也会长期参与 OHBA 堂新作的开发工作。也正是因为这些独立团体的协助，OHBA 堂才能够创造出现在这些素质优秀的作品。



天使的诞生——『ANGERAZE』

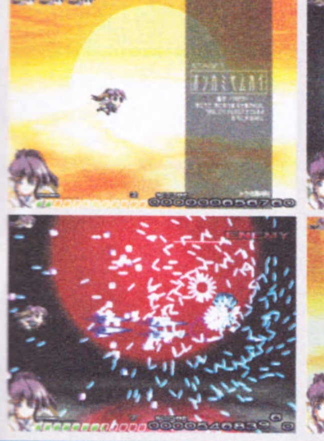
2000 年，一个非常优秀的原创同人游戏作品出现在人们的视野之中，这就是横版 STG 游戏作品——『ANGERAZE』的第一作（注：ANGERAZE 这个单词是不存在的，是由“OHBA 堂”创造出来的一个新词语，现在比较普遍的说法是 ANGERAZE 这个名字由 ANGEL RAZE 这两个单词拼写而成，国内一般将游戏名称译作『天使轨迹』。当然这个游戏在国内还有『天使雷电』这种非正规的叫法）。虽然现在有三大同人奇迹之首的东方系列作为代表，各种类型的 STG 相关同人创作层出不穷。但是在东方 PROJECT 创造的同人奇迹还没有出现的年代，这种游戏类型还是非常少见的。尤其是游戏本身所创造的新颖游戏方式，也为后来的同人创作提供了非常好的经验借鉴。

其新颖的特性体现在：横版屏幕中不同键位分别对应的向左、向右的双方向进攻。还有远距离的射击攻击和近距离武器超强攻击的系统设计，这些都体现出了“OHBA 堂”在制作这个游戏时候的认真和用心。

『ANGERAZE』的原版游戏可选用角色为三名少女，她们的攻击方式各有特点，适合不同层次的玩家使用。在『ANGERAZE』的原作发布之后，制作组又追加制作了『ANGERAZE』的资料篇——『ANGERAZE THETA』。此资料片基于游戏本体上运行，里面追加了新的我方可用角色 THETA，使得游戏中我方角色增加到 4 名，她的形象设计也受到了广泛的好评和认可，并成为“OHBA 堂”作品中原创角色的代表性人物（“OHBA 堂”的 LOGO 上使用的角色也是 THETA 哦）。此外，“OHBA 堂”在资料片中追加了大量的新模式和新要素，角色的攻击方式也被大幅度加强。同时由于原版游戏的 STAGE5 存在着画面表现上的重大失误，“OHBA 堂”也在资料片 THETA 中重制了 STAGE5 的背景，不过个人感觉反倒没有原来的画面表现精彩（和原始舞台的画面效果相比，新舞台只是一张固定不动的背景，没有用心重新制作）。

作为以『ANGERAZE(天使轨迹)』为起点开始创作同人游戏的团体，『ANGERAZE』不仅是“OHBA 堂”的处女作也是代表作。它并没有辜负制作组对它的期待，由于游戏本身所具备的超高素质，理所当然地受到了玩家的广泛欢迎。要知道，在那个时代的同人界，能出现一个『ANGERAZE』这样的游戏并不容易。即使是放到现在来看，虽然画面粗糙了一些，但是『ANGERAZE』的整体素质依然是很优秀的。由此，“OHBA 堂”开始正式组成一个同人游戏创作团体开始继续活动下去，同时『ANGERAZE』每作推出之后都会追加资料片也成为了这个系列的传统。

天使的成长：『とびトウカ with トウカ無双剣』













『とびトウカ with トウカ無双剣』是“OHBA 堂”在『ANGERAZE』第一作制作完成之后制作并发布的二次同人作品，原作是当时 LEAF 社大受欢迎的『传颂之物』。『とびトウカ with トウカ無双剣』实际上包含两个作品，分别是『とびトウカ』和『トウカ無双剣』。这两个作品其实没什么好说的，两个作品的整体流程都非常的短小。不过两个作品的游戏模式很丰富，包含很多种不同的挑战选择。游戏系统比起『ANGERAZE』来没什么太大的变化，只不过游戏的操作感比起『ANGERAZE』来要有所退步。由于操作感的原因所以玩起来游戏难度也增加了很多，虽然作品本身流程非常短，但是要顺利通关也绝对不是一件容易的事情。感觉这两个作品只是小打小闹的作品，制作组没有太用心来制作，而是在练习制作技术准备他们的下一部大作。



音乐 CD：ANGERAZE オリジナルサウンドトラック 天使が消えた日

包含『ANGERAZE』和『ANGERAZE2』全曲的音乐 CD，其中 CD1 收录了『ANGERAZE2』的全曲 16 首。CD2 收录了『ANGERAZE』的全曲 14 首，部分音乐还经过了重新编曲制作。所有音乐全部由“植木屋”负责制作，“植木屋”在音乐的创作、编曲方面具有非常高的水平，因此本张专辑也非常好听，值得收藏。



可爱的天使：『ANGERAZE2 天使ノ軌跡』

2004 年，“OHBA 堂”发布了『ANGERAZE』系列久违的新作，从游戏画面、系统还有人物等等全部是大幅度的革新。人物方面，游戏保留了前作的传统，提供三名全新角色可供选择。游戏系统上的变化在于近距离攻击的取消，追加副武器攻击的设定。左、右双向攻击这个 ANGERAZE 系列经典的游戏系统得以保留，并且双方向的攻击子弹由第一作的诡异的不同子弹改为了更合理的同种子弹射击。画面背景改为了全 3D 呈现，并且包含了华丽高速的镜头旋转移动。这点改进虽然增加了游戏的震撼性，也导致了一部分对 3D 场景过敏的玩家玩游戏时出现了眩晕和呕吐的感觉。游戏进行时的光影特效相比第一作有了脱胎换骨的变化，画面的华丽程度让人惊叹。虽然游戏是 04 年的作品，但是画面的光影效果即使和现在的大多数同人作品相比，也丝毫不会逊色。当然游戏的配置要求在当年来说也算是很高的。游戏的操作感



优秀，但是对于追求完美的玩家来说，游戏难度也偏高。不过对于只想顺利通关的玩家来说，这个游戏几乎没有难度。因为游戏提供了多达99次的CONTINUE机会，这些续关次数……是再怎么用也用不完的。

2005年的C66上，“OHBA堂”发布了『ANGERAZE2』的资料片『ANGERAZE2 Re:Birth』。除了前作受欢迎的经典角色THETA以崭新的能力（官方宣称是内行者专用）再登场之外，“OHBA堂”也追加了包含新游戏模式的EXTRA MODE。EXTRA MODE不可选择角色，直接采用了主角之一的**アリサ**作为我方操纵角色，游戏系统和操作方法和本篇相比有了巨大的变化，玩家可以把它作为一种全新的游戏形式继续挑战。

值得一提的是，『ANGERAZE2』的资料片除了在会场贩卖发布之外，“OHBA堂”在之后也在2006年的10月在官方主页上放出了资料片的免费限时下载，不过放出下载的只是资料片本身，想要顺利进行游戏还需要拥有游戏本体。同时“OHBA堂”还在主页中正式



声明，并不放弃作品的著作权。二次发布仅限于公开的「ANGERAZE2 Re:Birth」资料片。『ANGERAZE2』的游戏本体和其他游戏不能提供下载。（官方新闻为：“ANGERAZE2 Re:Birth**の**期間限定**無償**提供**について**”，放出的资料片71.5MB，完整包含资料片追加的所有内容。）



官方此次的行为，个人的看法是“OHBA堂”想给作品本身增加人气吧。平心而论，『ANGERAZE2』是一个非常优秀的作品，但是我认为它却远未达到它应该取得的成功和影响力。04年是STG游戏蓬勃发展的一年，包括上海ALICE幻乐团的『东方妖妖梦』和『东方永夜抄』都已经出现，这些素质异常优秀的作品也抢走了『ANGERAZE2』的很大一部分人气。



作为系列第二作，本作的人气并没有第一作那么高，不过依然有很多玩家喜欢，并且『ANGERAZE2』本身具备的高素质也是不用质





疑的。今年，『ANGERAZE2』中的人气角色**ソラ**模型化，并且于4月29日在神户国际展示场2号馆举办的“**トレジャーフェスタ in 神戸 1**”上颁布。经过模型制作的升级，模型的制作质量已经达到非常高的水准，而且和游戏中设定的细节上的不同也已经得到了修正。这对于喜欢『ANGERAZE2』的FANS来说，绝对是个好消息。不过，“OHBA堂”什么时候才能公开这个系列正统续作『ANGERAZE3』的消息呢……

在空中华美的飞翔：『東方幻想連鎖－東方ファンタズマゴリア－』

2006年“OHBA堂”以东方PROJECT为基础进行二次创作的同人游戏作品，C70上发布完成版。游戏类型为策略对战类。这个游戏依然使用了非常漂亮的3D背景+2D人物的呈现方式。玩家在每一关要和对手在一个场景的固定区域内对战，并且运用自己的策略取得最后的胜利。游戏中的对战角色包含7人，以对战游戏来说，参战人数不是很多，不过都是东方里面的人气角色。除了红白和黑白外，妖梦、幽幽子、八云紫等五位人气角色参战。对战的时候画面特效华丽，但是画面拉近的时候人物身上出现的锯齿也相当不舒服。游戏的原始版本存在着许多问题，后来官方基本上全通过补丁修正了。《东方幻想连锁》的原始版本不支持连网对战，不过OHBADO后来也公开了支持网络对战的1.51版本的更新补丁。游戏的BGM11曲，数量偏少（ED曲推荐），虽然游戏中本曲总长度只有1分钟左右，但是歌姬Chika的声音非常美。（相比起在《ANGERAZE2》ED中Chika那稚嫩的演唱，本作中的Chika已经完全学会了运用自己的声线了。）总体来讲“OHBA堂”



将本作制作的不过不失，虽然不是同人大作，但是也是素质不错的作品。本作品在国内喜欢东方的玩家中也有一定的知名度，也有一些很喜欢本游戏的人。后来"OHBA堂"也发布了支持网络对战的升级补丁，休闲的时候进入这个游戏作品和朋友对战一下是个很不错的选择。

羽翼丰满之时：『あけぶれ』

"OHBA堂"在C75上发布完整版的新作。本作虽然游戏类型是STG，但是在系统和画面上都有大幅度进化。《あけぶれ》的画面华丽程度与当年的《ANGERAZE2》相比提升到了一个更高的层次，游戏舞台场景也进化得更加华丽细致。同时众多大牌CV加入游戏，新颖的系统、舒适的操作这些精彩的要素也让本作全篇精彩纷呈。只要是玩过《あけぶれ》的玩家，相信大多数都会被游戏深深吸引，然后一遍一遍地去重新挑战。

由于本作笔者已经在《二次元狂热》第五期上的《C75同人游戏扫雷推荐》专题上有过详细的介绍，所以在这里就不做过多的讲解了。OHBA堂在本作无论是从技术、音乐、画面等各方面都已经达到了非常优秀的水准。作品的游戏性上，OHBA堂也把握的游刃有余

OHBA堂最近状况

OHBA堂夏季的C76同人展会宣布参



加，日期为2009年8月15日，场所为东地区'Q'45b。本次参加作品有：

1，『あけぶれ』的OST，

除了收录游戏中使用的全部曲目之外，也将追加收录游戏本篇未使用的2首曲目。

2，『あけぶれ』游戏本体的再贩。

3，免费赠送的「あけぶれ 感謝☆ディスク」

数量有限的包含游戏CV语音的免费赠送的感谢光盘，在会场当天入手了上面两项商品的玩家可以免费领取。光盘中收录的语音资料包含各游戏角色的CV，有我们大家非常熟悉的堀江由衣、钉宫理惠、後藤邑子和松冈由贵等大牌CV。



总结：

OHBA堂从建立开始到现在，历经了数十载的风风雨雨，其制作组还有成员结构却没有发生多大的变化。我想这个老牌制作组能够一路走下来没有任何成员变化的原因，就是因为OHBA堂的成员都是因为爱而聚集到一起，在业余时间用自己的爱来认真制作着每一个作品。同时因为组内成员都在游戏公司任职，所以也注定OHBA堂在游戏开发方面的技术能力绝对要高于民间制作组一个很大的层次。这从他们的每一个作品都能明显的看出来。

优秀的系统、华丽的画面、绚丽的特效、动听的音乐、卓越的操作感，这些影响游戏素质的方方面面OHBA堂都做得非常到位。在过去的数十载中，OHBA堂一直在为玩家奉献着优秀的同人游戏作品。我们有理由相信，OHBA堂以后会做的更好。

9thNight

"9thNight"是一个成立时间不长的同人游戏制作团体，但其推出的作品大多都能成为日本同人游戏中热点的话题。

团体介绍：

"9thNight"的团体代表是九夜，九夜作为"9thNight"的创建者和领导者，参与了"9thNight"的每一个游戏作品的制作、制作组官方网站的制作管理、还有BBS管理的工作。可以说这个制作组就是以九夜这个人作为核心成立并进行各种同人活动的。这从制作组的名字"9thNight"翻译过来就是"九夜"这一点也能够明显的看出来。"9thNight"这个同人游戏制作团体最为活跃的时间为其刚成立不久的2006和2007年。2007年末的C73以后，"9thNight"的活动就开始处于冻结状态。其最近也是最后一次的更新还是在2008年1月，C73发布『Es体验版β（包含两个关卡的游戏体验版）』之后，官方网站上正式开放了新作『ES』的官方网站。但是在这之后，"9thNight"就停止了一切的更新，就连COMIKE等贩卖会都没有参加。在2008年1月之后完全沉寂一年后，2009年，"9thNight"的官方网站终于有了两次更新，不过很可惜，并不是公开最新的制作进度，也不是发布大型贩卖会的参加计划。9thNight先是于今年4











月24日在主页上遗憾地宣布不参加4月26日举办的"COMIC1☆3"之后，随即又公开了"9thNight"组内活动休止的消息。不过制作组也在官方网站上追加了说明，官网上明确地说明组内活动只是半休止状态，并非是要解散制作组，但是组内活动重新开始的时间却是未定。

"9thNight"从成立到现在总共出过三个游戏，分别是『**ねこなべ**』『Blood-over』和『Es』。其中『Blood-over』在国内最有人气，作品『Es』尚未完成，目前最后的版本就是包含两个关卡的『体验版β』。下面笔者就简单的向大家介绍一下"9thNight"的这三个同人游戏作品。

9thNight the 1st "foolish" style...『ねこなべ』

这是一个有着奇怪玩法的同人游戏，同时也是最强的消磨时间用的质朴游戏小品。游戏里面你要面对的敌人是很可爱的小猫们，你需要在躲避小猫的进攻的同时收集每张地图中的宝石，已经成功收集到的宝石可以放出对应颜色的魔法阵。然后把魔法阵在小猫的必经之路上设置，就可以封印住相应颜色的小猫。如果收集的宝石总数已经超过三个（任意颜色），就可以按C释放必杀技。必杀技可以将被封印在魔法阵里面的所有小猫消灭，让它们成为你的美食。嗯……这就是这个游戏的规则，很简单，游戏开始的时候也有一段详细的教学示范。本游戏已经在『二次元狂热』第九期DVD光盘上收录，有兴趣的同学请进游戏体验一下。

『**ねこなべ**』是"9thNight"成立之后的处女作，本游戏的2D人物和画面由九夜自己进行设计制作，2D和3D部分的画面设计的都很漂亮，在游戏进行中的画面特效也很华丽。『**ねこなべ**』使用了全3D的方式表现场景和人物，虽然3D制作的人物和场景在本作中还显得有些粗糙，但是"9thNight"这个同人制作组卓越的技术力和游戏制作能力在本作中已经有了一定的体现。而且，对于这种质朴的休闲小品，画面表现是相对次要的。本游戏的操作设计方面很体贴，同时新颖的游戏系统也比较适合休闲的时候进行游戏。作为一个新生同人社团的处女作，本作在综合素质方面已经达到了很高的水平。如果你休闲的时候感觉没有什么有意思的游戏玩的话，建议你不妨选择『**ねこなべ**』来试一试哦，无论是自己一个人玩还是和朋友一起玩，这个游戏都会让你玩得很快乐的。

9thNight-2nd stylish-HorizontalScrollAction..『Blood-over』

『Blood-over』是以击倒敌人获得爽快感作为重点的横向卷轴式的动作游戏。这个游戏的特色，是在给予了超过击倒敌人所需要的打击次数以上的追加连续打击（OVER KILL）的基础上获得的爽快感。同时OVER KILL的打击次数越多，也有越多的魂魄被释放。不断出现然后消失的敌人，如同飞舞一般的华丽战斗。以上这些基本引用自官方对游戏的介绍。

『Blood-over』是一个从发布体验版开始就受到了广泛关注的游戏，游戏中吸引玩家的主要要素是超萌的2D原画和3D人物、华丽的画面还有爽快的射击和动作感。这种关注在国内也是如此，早先在游戏体验版刚刚发布之时，就有不少国内的玩家在关注这个游戏作品了。作为"9thNight"的第二作，本作在画面上的表现有巨大的进步。3D的人物和场景很漂亮，画面的特效也变得更加华丽。

其实只要拿到游戏并且玩过的玩家就知道，本游戏的系统其实是以商业游戏作为基础的。双枪、连射、还有魂这些要素，都明显带有CAPCOM著名动作游戏『鬼泣』系列的味道。就连游戏中人物使用双枪进行射击的动作，也带有不少"但丁"的痕迹。可以看出制作组在制作本作的时候借鉴了『鬼泣』中比较成功的要素，并且加以了改编。在日本同人游戏界，制作组借鉴成功的商业游戏作品的现象很常见。同人游戏本身即是一种二次创作，所以这种借鉴绝对不能被算做是抄袭。而且"9thNight"在制作本作的时候也加入了不少自己的创意和想法，以同人游戏来讲，『Blood-over』是一个很优秀很成功的游戏作品。虽然游戏在人物动作表现和打击力度方面还存在着一些问题，但是在进行游戏的时候，我们依然可以获得很大的爽快感。尤其是官方的那段介绍中所提到的要素，玩家都可以在实际的游戏过程中很明显的感受到。『Blood-over』这个游戏收录于『二次元狂热』的总第七期上，有兴趣的同学请立刻找出第七期的光盘，去尝试一下游戏吧。

9thNight-3rd...『ES』

2007年4月5日，"YOUTUBE"上公开的一段动画引起了大量玩家的注意。那段动画就是"9thNight"的最新作品，也是制作组的第三作『ES』。同一天，制作组也在官网日记上公开了这段动画和新作的信息。虽然动画的画质很低，但是动画里面全3D的游戏画面、超萌的少女主角、还有面对敌人的时候爽快的打击感和行云流水般流畅的游戏速度，都让『ES』引起了广泛关注。

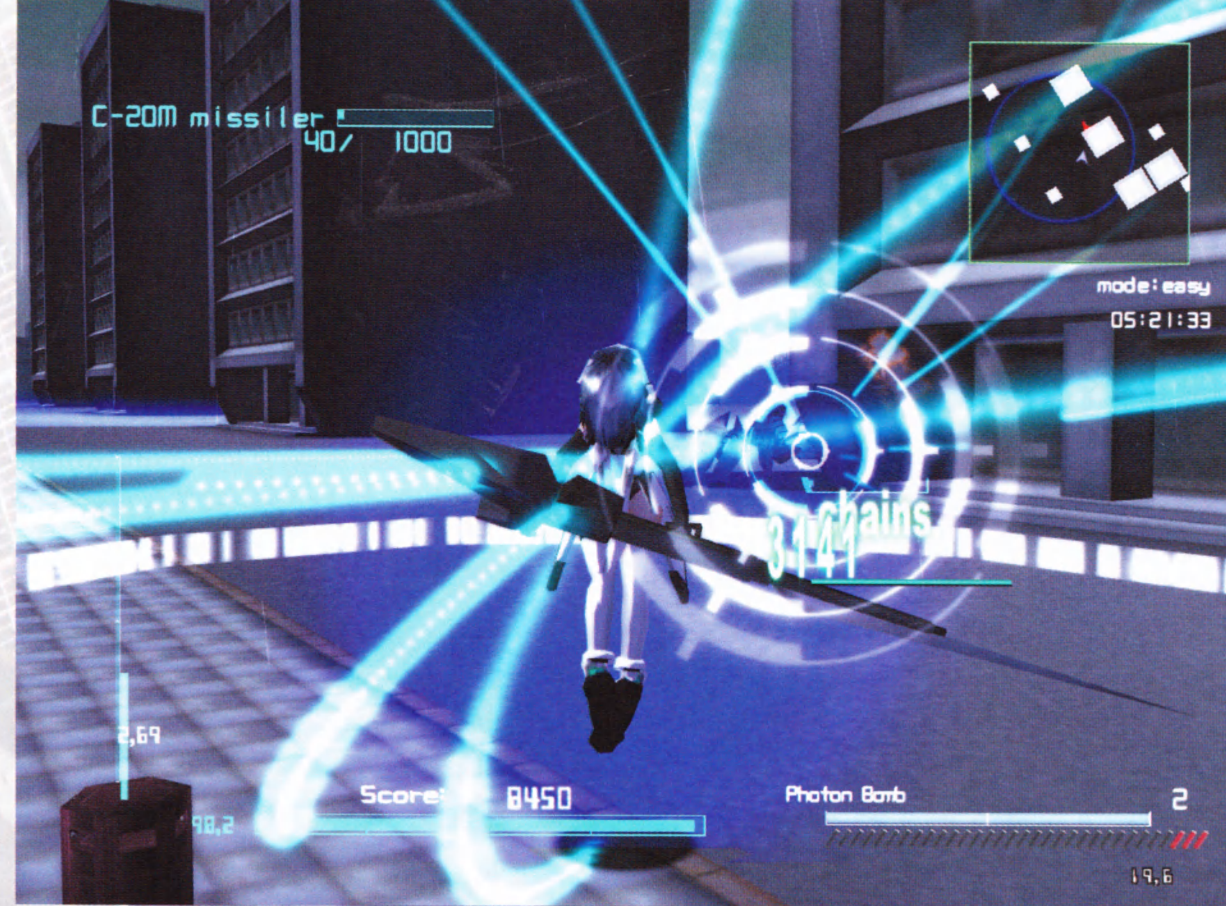
2007年4月末，『ES』的动作体验版免费在"9thNight"上公开，虽然这个版本只包含了非常短的一小段可玩段落（只有几个敌人和很小的一个场景区域，没有BOSS）。但是它已经让玩家体验到了游戏本身的爽快感。2007年的夏季COMIKET（C72），"9thNight"宣布参加，以100日元很低的价格发布了『ES』的第一个体验版。这个体验版包含游戏完整的STAGE-1，同时"9thNight"对游戏系统进行了大幅度的调整。加快了游戏的速度，还追加

了新的乱射必杀技等等。

2007 年的冬季 COMIC MARKET（C73），“9thNight”继续参加，并且发布了包含两个 STAGE 的『Es 体验版 β』。在这个版本里面，游戏系统已经接近完美。STAGE 切换的时候的故事演出也已经加入。而且关卡和关卡之间还追加了崭新的人物育成系统，包含更换武器和能力升级等要素。不过非常可惜的是，这也是『ES』目前为止的最后一个版本。“9thNight”在 C73 结束的几天后，2008 年的 1 月 3 日，公开了『ES』的专用介绍页面。在那之后，9thNight 在 2008 年全年沉寂。并在 2009 年春季宣布暂时终止组内的活动，这不能不说是很大的遗憾。







『ES』在画面上的表现无可挑剔，无论是人物、画面和特效都非常完美。但是这也注定了本游戏对显卡的要求不会很低。还好游戏设置中提供了不同分辨率和不同画面质量的选择，能够保证绝大多数的玩家顺利地进行游戏。本期杂志的光盘收录了『ES』的最后一个体验版本，建议大家都去打开本期杂志的光盘，体验一下『ES』独有的速度感和爽快感吧。

总结：

一个非常优秀的同人游戏制作团体“9thNight”，从成立到现在虽然只有三个作品，但是每个都能给玩过它的玩家留下深刻的印象和美好的回忆。虽然现在“9thNight”的组内活动包括游戏开发工作都已经暂时停止，但是这还不代表结束。因为制作组也说了，这次只是暂时的活动半休止，并非要解散整个制作组，所以以后还会有重新开始的机会。所以我们现在依然在等待和期待着，希望这个制作组在不久的将来会重新焕发活力。可以继续看到『ES』的后续版本和“9thNight”制作的更多精彩的同人游戏作品。▲









猫娘的乐园

中国同人绘师SAYORI

STAFF

■原创个人漫画 / 插图集《NEKO PARADISE》
■类别：成人向
■售价：未定
■首发时间：2009 年 8 月 16 日，COMIC MARKET 76
■社团：NEKO WORKs

sayori 的作品对于喜爱原创同人的朋友来说并不陌生。已经发售的同人本和周边上各种精美的图自不必说，在著名的 Pixiv 上，sayori 的作品不仅获得过当日点击数第一名，还曾被选入《pixiv girls collection》中发表。如今在日本专业领域发展的她，究竟有着怎样的经历和对创作的感悟呢？



sayori

出生日期 1985 年 10 月 1 日
爱好 NITRO +、猫耳娘
主页地址：http://sayori.sabori.com

原画 icqoo 上色 sayori

主要商业履历

2006~2008 Galgame 上色外包（约 10 部作品）
2008 手机游戏『**プリンセスファミリア**』CG 上色
2008 Surfersparadise 第 10 回『Miss Surfersparadise』冠军受赏
2009 画集『pixiv girls collection』参加
2009 资料本『**萌え萌え有毒生物事典**』参加
2009 小说『**ニトロプラス劇場　SMG—凄く真面目な外伝—**』插图
2009 Galgame『**終わりなき夏　永遠なる音律**』CG 上色监修
2009 **とらのあな**『**東方幻想画報**』参加

主要同人履历

2006 同人志『**ニトロリ**』
2007 同人志『**香の学習書**』
2008 绯月论坛同人 CG 集『**MICs JUICE－果汁 50% 濃縮果実還元－**』参加
2008 萌神社 系列同人抱枕作画
2008 上海 CC2 同人志『天佑四川』参加
2008 SION 同人社同人志『林音的世界』参加
2008 同人志『NEKO SOCKs』『NEKO SOCKs+（原画：icqoo）』『NEKO SOCKsX』
2008 萌少女领域同人年历『**サンホラ 2009 カレンダー**』参加
2008 逆转月厨同人志『TRUE MOON』参加
2008 **飛翔システム**『**マジカルバトルアリーナ リリカルパック**』壁纸参加
2009 U235 塔罗牌『Arcanum paradisus』参加
2009 萌娘计划同人志『Gal Project 03 ～ Starry Dreams ～』参加
2008~ ss-square 同人游戏『TO NEW ～ byound dream ～』原画
2009 TAMUSIC『**東方バイオリンロック**』CD 封面







笔名 sayori 的来历是？

A：之前日语不好的时候，把某叫 chiyori 的角色的名字看成了 sayori，发现自己错了以后觉得 sayori 这名字感觉不错就自己用了，后来才发现真有这名字来的……

那么写成汉字的话是什么呢？

A：应该是“小夜里”吧……

开始同人创作的经过是？

A：朋友申请了 Comic Market 的摊位，就想到搭车去卖本子，当时从摊位到签证到印本全是朋友帮忙。

当时的销售和反响情况如何？

A：印 200 卖了 30，其他人的情况偶就保密了。

觉得这本同人志和这次去参加 cm 的经历，对你自己是怎样的意义。


NEKO
WORKS
01
08–09 年工作收录画集《NEKO WORKs 01》
类别：全年龄
售价：未定
首发式间：2009 年 8 月 16 日，COMIC MARKET 76
社团：NEKO WORKs



A：本身就是纯粹好玩，什么期望也没带着去的。感想的话就是 Comic Market 对于买方来说是值得向往的地方，但对卖方来说完全就是残酷的战场吧。

在 pixiv 上你有一张画给我很深刻的印象……那张趴在绘图板上睡觉的，当时是在什么样的环境下创作出来的呢？

A：当时很忙，为了赶这个比赛的截稿日通宵了两个晚上……总共花了 3 天左右吧。

然后真的如图所示……？

A：……才没有。

目前还在一边从事同人创作吗，接下来有没有自己的新本子的计划或者想法？

A：以后的 Comic Market 应该都会出本子，会以画册为主。

这次 C76 参加的作品是什么样的呢？

A：有两本本子，一本是看版娘主题本 一本是主要收集了 08-09 年的工作图的画集。

最后两个问题，你个人觉得中国国内同人环境的将来会是怎样，然后同人作者的出路和方向是什么？

A：肯努力的人干什么都会有出路的，碰壁的时候首先要反省自己是不是尽了全力。整天怪环境不好还不如自己去改变环境，或者是寻找新的环境吧。

那么将来的梦想是？

A：人妻……

倒！

A：每天不用上班，在家画同人。

哈哈，这样看来的确不错……



07th Expansion

[龙骑士 07/RYUKISHIZERONANA]

剧本作家、插画家、小说家、漫画原作者。同人组织“07th Expansion”的代表。

1973 年 11 月 19 日出生于日本千叶县。

代表作品为《寒蝉鸣泣之时》系列，目前正制作 Key 社最新作《Rewrite》，同时也在创作继承了《寒蝉鸣泣之时》血脉、采用全新世界观的同人游戏《海猫鸣泣之时》。

你永远也猜不到结局

——本刊独家专访『蝉鸣』与『海猫』原作者龙骑士07

■策划 / 多魔、JEDI ■采访 / 天仓零（天极动漫主编）■翻译 / 小麦（KFC）

感谢 Rie、SELECA、reya190、sayori 和破晓之舞为本文提供中国原创同人图。

在《二次元狂热》第二期上，我曾有一篇分析『海猫鸣泣之时』的文章。当时我被龙骑士07老师在阅读了大量西方推理作品后创作出的惊人剧本所折服，感叹于老师那强大的构思能力。没想到之后拙文被龙骑士07老师在偶然的机会下看到，很不可思议地成为了这次采访的最早契机。

早在中泽工接受《二次元狂热》的采访之后，我就意识到接下来龙骑士07老师很有可能是下一个专访对象，后来神通广大的触手通吃魔jedi果然辗转联系到了龙骑士07老师——这也是老师首次接受中国媒体的采访。那么在『海猫鸣泣之时』热播之际，接下来就由我这个龙骑士07的小小fans，怀着忐忑的心情开始与老师的对话吧——

——狂喜乱舞的天仓零

2DM：您毕业后曾经创作了剧本『雏见泽车站』，这就是后来『寒蝉鸣泣之时』的原型。请问您有没有把这部"幻之名作"重新公之于世的想法呢？

龙骑士07：我也有过公开这部作品的想法，但直至今日都没能实现。毕竟已经从这个原型扩展出『寒蝉鸣泣之时』这个长篇了，现在看来或许会比较缺乏趣味，或者说稍微有些不好意思拿出来见人。虽说日后也许有可能会公开，不过现在还是先藏着吧。

2DM：从美术专业学校毕业以后，您梦想当一名游戏制作人，不过当时没有被选上，那时候心情沮丧吗？有没有想过要放弃？

龙骑士07：我曾经想过要放弃。但是，制作游戏是我儿时以来的梦想，实在无法轻易抛舍。这个心愿随着时间流逝又一点一点地膨胀了起来。现在想来，当时没能进入游戏公司工作，或许多少还加大了我对追求自己梦想的执着呢。

2DM：您当年放弃公务员之路而走上同人游戏制作之路时，您的家人有反对过吗？

龙骑士07：日本公务员的工作十分辛苦，我曾经和父母说过太累不想干了，结果被父母训斥了一顿。后来，我为了全身心投入写作，想要辞去公务员的工作。对父母说起时，他们什么都没有说，只是给了我时间让我好好思考。并且说只要是我自己作出的选择，他们就会予以支持。在那之后我想了很久，最终决定辞去工作，走上现在这条道路。家人们是我最大的理解者和支持者。

2DM：您的亲属在07th Expansion都担任重要职务。您是怎样妥善处理亲属关系与工作关系的呢？

龙骑士07：我属于头脑不怎么灵活的人，所以我也很希望有人能教我一些这方面的诀窍……。我只是在执笔的时候，始终不会忘记自己的工作是有家人在身后的支持才能完成的。我在工作中还承蒙了许多人的照顾，因此还要对他们致以感谢。

2DM：您曾经绘制过LeafTCG的原创卡片，当时是因为喜欢Leaf而去应征还是机缘巧合呢？是否也因此机会而认识了不少现在STAFF的成员呢？

龙骑士07：我个人是LEAF社传说中的名作『雫』、『痕』的大FAN，因此也就对『LeafFightTCG』产生了兴趣。事实上当时我还忙于公务员工作，因此对游戏业界方面也基本没什么接触。后来有一位我许久不见的朋友正好给我打来电话，告诉了我『LeafFight』的事情。于是我们就重新开始了联系。（那位朋友就是な る世椿，现在在07th中担任上至涂色下至做菜等各种工作）（译注：此人也是『蝉鸣』绵流篇中两只大眼睛的主人）还有，在制作原创卡片的过程中，我还结识了BT，他现在是社团主页的管理员，也是我最好的伙伴之一。

2DM：您对同人游戏的商业化运作有什么看法吗？

龙骑士07：原创的同人游戏居然能被商业化，移植到家用机，并且改编成各种动漫作品，这是过去根本无法想象的。我现在很感兴趣的一点是：同人创作的作品——不只是我自己的作品，而是"同人作品"这个整体，究竟能走多远。同人界里还有许多比我的作品更有魅力的作品。作为一名同人作者，我衷心祝愿它们能以多媒体改编为羽翼展翅翱翔，让更多的人接触到这些优秀的作品。


图 / Rie（U235）



2DM：『寒蝉鸣泣之时』中有出现对TYPEMOON社的致敬设定，请问您对同是同人游戏出身的奈须きのこ老师有什么看法吗？

龙骑士07：我是他的FAN，并且十分尊敬他。问题6中我也提到过，原创的同人游戏以前是很难引起玩家兴趣的。别说改编成动漫画了，甚至连愿意去接触的人都非常少。很长一段时间里，人们都只对著名作品的二次创作作品感兴趣。然而，奈须きのこ先生的『月姬』打破了这个局面，向世人证明了原创的同人游戏，也能拥有不逊于商业作品的素质。让原创同人游戏第一次得到了玩家的注目，并且为后来者创造了可能性。

如果没有他这个先行者，是不可能有『寒蝉鸣泣之时』的成功的。"『月姬』钻开了隧道，而『蝉鸣』则铺设了道路"（这是我访问TYPEMOON社时，奈须和武内对我说的。同时还有"希望我们画下的点，能够连成一条线"的祝愿。）因此，我深切地希望之后的同人作品能进一步地将"线"，扩展成"图形"。我的任务，就是将点连成线，并将接力棒转交给后来者，让他们去进一步扩展成图形。

抱歉有些离题了。奈须先生作品最大的魅力，就是在其"吸引力"上。他独特的美学和世界观等等固然也是魅力的一部分，但最厉害的，还是将玩家一口气吸进异世界里，并让他们无法挣脱的"吸引力"。还有就是只要读三行，就能认出是奈须先生文笔的"奈须节"。我很向往他文中洋溢的强烈个性。我认为无论是就个人而言还是就同人作者而言，他都是一位足以被历史记住的伟大人物。

2DM：在美少女游戏业界中，您最喜欢的原画家和脚本作家是谁呢？写作有受到过谁的影响吗？

龙骑士07：我有很多尊敬的人，因此要说最喜欢的……一时很难回答出。不过单从文章而言，我有受到LEAF的早期作品『雫』、『痕』的很大影响。（当然我的文笔是远不能及……）也受到了高桥龙也先生的影响。

2DM：您有想要一起执笔的作家吗？

龙骑士07：我现在还有很多需要学习和完善的地方，如果有机会的话，有许多想要一起执笔的对象……因此还不好说具体想和谁一起写作。

2DM：您的作品以悬疑类为主，请问您有什么特别喜欢的推理小说作品和作家吗？

龙骑士07：我非常喜欢以阿加莎·克里斯蒂为代表的古典派推理小说作家。除此之外，我还很喜欢日本的江户川乱步以及横沟正史等作者笔下的世界观。喜欢的作品有很多，不过如果列举出来的话，没准会因为与我现在执笔中的『海猫鸣泣之时』有共通之处而降低大家的惊奇度，所以还是保密吧（笑）如果要举一部作品出来的话，那我选日本作家梦野久作的『瓶装地狱』。如同阿加莎.克里斯蒂的名作『无人生还』一样，『瓶装地狱』也是一部用瓶中信交代事实真相的作品，情节有些复杂，是很有意思的一部思考游戏。不知道有没有中文的翻译版，是很短的短篇，希望大家有机会一定要在网上找来看看。

2DM：您是不是特别喜欢萝莉？不论是自己画的蝉鸣和海猫，还是和PEACH-PIT合作的『おおかみかくし』，还是和西E田合作的『学校妖怪纪行』，人物都是萝莉，是因为特别的喜好吗？

龙骑士07：这是偶然的（笑）只是因为我画的人物头大身子小，所以看起来有点像萝莉罢了。一定是这样的（笑）

2DM："なのです"、"にぱー"、"かなかな"、"み"、"う"等口癖里您最喜欢哪个？这些口癖纯粹是为了增加萌属性而加入的还是因为您觉得萝莉就应该有口癖？

龙骑士07：我认为口癖是一种记号，能比较直观地让人分辨出说话人是谁。所以在出场人物众多的『蝉鸣』以及『海猫』当中，口癖就显得比较重要了。不过如果在有语音的情况下，凭借声音就能分辨出来了。所以就不需要太多的口癖。事实上，在『蝉鸣』拍摄真人版的时候，我就对监督交代过，不需要太多口癖。

2DM：您在构思一个系列作品的时候是先在脑中想好主线和结局，然后根据玩家的反应来调整故事的细节和走向吗？假如是这样的话，如果读者推测到了结局，您会为了让"解答率都是0"而将接下来的故事砍掉重炼吗？

龙骑士07：主线和结局都是一开始就决定好的。只是"如何表现"和"如何让玩家理解"这些，是在写作过程中逐渐尝试把握，再一点点完成的。

结果就是，一方面如同计划的那样，需要几年时间来完成写作。与此同时我也会增加一些一开始没有想过的剧情，这也是我写作过程中的乐趣之一。因为如果完全只照着一开始想的写上几年的话，未免会有些太过无聊了。

事实上，至今还没有玩家猜中过结局。反过来，我非常喜欢让玩家认为猜中了后面的情节，然后在最后一刻来个翻盘。

这种恶作剧的心态也是我几年来维持写作动力的秘诀之一。

2DM：『寒蝉鸣泣之时』里您最喜欢哪一个角色？

龙骑士07：每一个角色我都喜欢。我这个人其实稍微有点想和别人唱反调的心态，所以看见没什么人气的角色，我就会想去为他应援。『蝉鸣』初期的时候，魅音的人气不是很高。所以我就特地去应援了魅音。不过现在大家都很有人气，所以我也就给予了每一个角色以同等的爱。

2DM：『寒蝉鸣泣之时』所想表达的是"比起独自一人烦恼，不如和身边的人（朋友，家人）商讨。"，但是通过虐杀的手段表达正义的想法，会不会让观众无法理解故事的精髓呢？


图 / reya190



龙骑士 07：惨剧发生的世界，和努力去战胜惨剧的世界，我在作品中进行了很明确的区分。因此我也相信这一定能让玩家理解。实际上，许多 FANS 的来信，也让我欣慰地感到自己表达的东西得到了大家的接受。我相信作品中传递的讯息，也一定能被中国的朋友们所接受。

2DM：『寒蝉鸣泣之时』的动画版和真人版是否令你满意？您对二次元与三次元表现上的不同有什么看法？

龙骑士 07：动画，漫画和小说等各种载体都是一体的，它们一同构成了『蝉鸣』世界的入口。各种形式都有其优劣之处，正如人们有不同的生活方式一样，大家也一定能找到自己最喜欢的形式。因此，动画和真人版能让不同的人都能用自己喜欢的方式去欣赏『蝉鸣』的世界，我觉得都很好。作为原作者而言，看见各种媒体形式都能发挥长处，展现作品的不同风貌，我是非常开心的。

2DM：对『寒蝉鸣泣之时』系列有什么遗憾的地方吗？如果可以的话，还会不会继续创作这个系列？

龙骑士 07：当然有。我还有许多不足，过去的作品更是存在许多不成熟，需要反省的地方。特别值得一提的遗憾之处，就是在写作『蝉鸣』的过程中，我个人忽然受到了来自各方面的关注，因此十分紧张，没能够专心执笔。所以我从今往后也仍要继续努力锻炼自我，去写出更好的作品。『寒蝉鸣泣之时』目前算是完结了。如果还有机会的话，我也想有朝一日再回到那个世界去玩一次。

2DM：海猫的四个世界是完全平行的轮回还是只有 EP1 是真实世界，EP2-4 都是对 EP1 解谜的幻想？

龙骑士 07：对其作出各种猜想，也是欣赏『海猫』这部作品的方法之一。希望大家能喜欢这部作品，以及故事世界的构造。

2DM："魔女的红字"是绝对的真实，那么"红字"有概念上和时间上的局限性吗？即是否可能说话时已死，后来复活等？

龙骑士 07：红字的真实，正如文字所说，就是真实。但是如果单凭"真实"就能畅通无阻的话，我们的世界就不会如此复杂了。真实是什么呢？名为"真实"的这一存在，真的是永远绝对不会被动摇的吗？对此产生的疑问，也是一种十分有趣的思考。希望大家能喜欢这个部分。

2DM：战人不是明日梦生的，EP3-EP4 种种迹象都表明，战人是雾江生的吗？

龙骑士 07：这个目前还是秘密。请大家期待之后的故事。

2DM：贝阿朵莉切是不是您喜欢的女性的类型？您心目中的完美女性是什么样子的？

龙骑士 07：贝阿朵莉切是我喜欢的类型之一。我曾经很是向往那种忠诚贤淑，不对丈夫顶嘴的女性，不过现在有些不同了（笑）。果然还是那种有什么不满，或者心情不好时能诚实地说出口的女性比较能让人放心。这是因为，这样的女性露出的笑容，才是真正意义上的笑容。那些贤淑而忍让的女性，在露出笑容时，很难判断她是真心在笑，还是压抑着愤怒在笑。因此会不知该如何应对。啊，不过也不是说就喜欢那种脾气火爆爱吵架的女生啦。现在的龙骑士 07 我，还是喜欢那种不愿隐藏，或者不擅长于隐藏自己心情的女性。

2DM：据您的官网日记说 ep5 是从今年 4 月开始写的，那发表日期确定在 C76 吗？

龙骑士 07：预定在今年夏天的 Comike 上发表。现在正在努力制作中……！

2DM：『海猫鸣泣之时』作为您第二部被改编成 TV 动画的作品，您当时的心情是怎么样的？您觉得动画能够完美的表现出您所想表达的世界观吗？您是否希望它也能够拍成真人电影？

龙骑士 07：没有想到会继『蝉鸣』之后得到动画化，真的非常开心。动画有其特有的表达方式，能展现出许多原作难以表达的魅力，因此我非常期待。

目前还没有真人电影的想法，如果有的话还要到那时候再进行商讨。

2DM：您喜欢『蝉鸣』多一些还是『海猫』多一些？

龙骑士 07：两个我都喜欢。不过因为『海猫』是正在进行中的作品，所以现在我还是在它身上倾注更多心血。

就像小孩子一样。兄弟两个都非常可爱，无法说谁比谁好。哥哥已经长大成人，独立生活了。而弟弟才刚刚出生，家长肯定也会更关怀弟弟一些。这两部作品都是我深爱的，很难说谁比谁好。

2DM：您参加了『rewrite』的脚本写作，请问您有什么感想？

龙骑士 07：Key 是我最为尊敬的厂商之一，能得到它的邀请，我真是万分高兴。与我一同执笔的作者也都是实力远在我之上的著名作家，这让我感到非常紧张。这实在是非常难得的机会。水平不济的我，只有加倍努力来弥补。

2DM：『rewrite』中担当的部分是否会继续蝉鸣和海猫的悬疑风格？

龙骑士 07：这方面我还不能详细说（笑）不过承蒙了邀请，我自然也会努力写出自己擅长的东西来。希望大家能认得出哪些部分是我写的。啊，我应该就是文笔最不成熟的那些部分吧……抱歉（汗）。

2DM：您喜欢 KEY 的游戏吗？关于 KEY 的作品有什么印象深刻的记忆吗？

龙骑士 07：『AIR』是我一生都难以忘怀的作品。留在我心中的名场景实在太多，难以一一枚举。最终章高潮部分，以及围绕着晴子和观铃的情节，都是在我记忆中永不褪色的篇章。

2DM：『おおかみかくし』故事背景设定在昭和 58 年(1983 年)，为什么又是昭和 58 年？是您对昭和 58 年情有独钟？还是说『おおかみかくし』会和『蝉鸣』有关联？

龙骑士 07：昭和 58 年（1983 年），已经过去了 20 多年了。估计许多玩家在当时都还小，或者都还没出生吧。就算当时出生了，估计也只能记住一些模模糊糊的东西，这就正好是现实和幻想相交错的部分。像这种与现实接近，却又被笼罩在记忆的迷雾中的时代，我认为正是最能让玩家切身感受到作祟，诅咒等等“现实中的幻想”的时代。选择昭和 58 年这个年代，正是因为这个原因。不过呢，背景设定成昭和 58 年，并不意味着『おおかみかくし』就会完全完全继承『蝉鸣』的血脉。在故事上这部作品是与『蝉鸣』没有关系的，所以就算是对『蝉鸣』没有了解的玩家，也可以游玩本作。

图 / sayori



2DM：您有制作以中国为背景，或者是加入中国要素作品的想法吗？

龙骑士 07：在我们社团内部，经常开玩笑的说『蝉鸣』是日式风格，『海猫』是欧美风格，那下一作就做中国的吧！（日本的三大料理，就是日式，洋式和中国菜）我个人对中国文化很感兴趣，进入 21 世纪以后，中国题材的作品或许会成为一股引人注目的新兴力量也说不定。事实上三国志在日本的人气非常高，也有许多以此改编的漫画和动画。中国的各位朋友们应该都知道了。

下一部作品的世界观和舞台都还未定。应该会在『海猫』完结后，再具体加以考虑。

2DM：最后，请给中国的“07th Expansion”爱好者说几句话吧？

龙骑士 07：我没有想到自己的作品会被中国的玩家们喜欢，真的是大吃一惊。今后我也会继续努力，做出让大家喜欢的作品。我曾经去香港旅行过两次。当时请人写了“龙骑士 07”的花体字，现在还裱在画框里珍藏。

还有，在旅行途中，我还在香港请黄大仙占卜过一次。那时我还从事着公务员的工作，『蝉鸣』的连载已经开始了。如果要完全投入写作的话，就不得不认真考虑辞去公务员的工作。真是一段非常艰难的时期。那时候，我请黄大仙帮我算一下今后该怎么做。（就是从标着 1 ~ 100 号的签中随便摇一个出来，然后占卜师读出上面的箴言，大约就是这样。）结果一摇，摇出的就是 100 号的签，我那时候就觉得有种命中注定的味道了。（也不是说 100 号就一定好，不过一下就出了最大的数字，还是挺让我吃惊的）然后占卜的结果是，“再度起飞的好时机”。这让我感到了很大的震撼。我一开始还以为是占卜师对谁都说好话，不能太得意了。然而同一辆大巴上的一对新婚夫妇也去占卜了，出来的结果很差，导致他们郁闷了很久。（新婚旅行就遇到这个真是不幸，汗）看起来还是有人吉有人凶的啊……。那这个占卜没准还挺灵的……。

那次在香港的占卜，成为了我下定决心走上现在这条道路的契机之一。能从让我下定这个决心的国家的朋友那里收到邮件，我感到非常开心。

从今往后我还会继续努力，写出让大家喜欢的作品。希望大家继续关照！▲

图 / 破晓の舞





幻想乡生存指南 妖怪山篇

文 / lastsep（U235）

——悠远的八岳之风，百万神的游乐场

前言：东方的历代作品从剧情上来说实际上很像是在探索满是战争迷雾的幻想乡地图。随着一作一作的推出，各种各样的新地点便逐渐在这张神秘的地图上显示出来。譬如红魔乡中出现的魔法之森、雾之湖、红魔馆，妖妖梦中出现的迷途之家，冥界、白玉楼，永夜抄中出现的人间之里，迷途竹林，永远亭……等等等等。然而同样是这种“开地图”的模式，却有一作，与其之前的作品相比显得如此与众不同，这便是『东方风神录』。

原因很简单，因为之前的作品都从未将我们的视线忽然引入一个新的独立的有着庞大群体的地点之中，这里原本从一开始就耸立在幻想乡中，却直到战争迷雾的拨开才兀然耸立在我们面前，如同天外飞来一般。如果说前几作只是新增了名为幻想乡的世界地图上的“副本”的话，那么『东方风神录』，则可以说是给幻想乡世界新增了一部宏大的“资料片”了。这部资料片的名字，便叫做“妖怪山”。

图 / ST06（风神祈禳）



图/紫夏(风神祈祷)

妖怪山历史考

自然，如果在东方历代作品之中的各种各样的文档、剧情对话等等之中稍微用心探求一下的话，就会意识到“妖怪山”绝对不是什么Zun一时心血来潮在第十作加上的资料片。这个场景第一次登场，是在风神录之前的那一作——『东方花映冢』中。

众所周知，『东方花映冢』是Zun制作的一款Fans向的多人物多场景弹幕对战游戏。每一个出场人物基本都有对应其的一处场景。而妖怪山这座历史悠久，高耸入云的山，就隐在了那众多场景之中，并没有被明写出来。至于它确实存在着的根据，则是另一处被明确标示了的场景。

——大蛤蟆之池。

对应着这大蛤蟆之池的出场人物是在花映冢新登场的人气角色——射命丸文。而这位天狗少女在花映冢的角色介绍中，被提及是“来自山中”。在关于她的剧情对话中，灵梦也曾经说过“山中”这样的字眼；

（花映冢灵梦路线）

灵梦：“这种地方有池塘的吗?
虽然我不常进来山里面...
说起来，莲花也全开了呢。真是，到底怎么回事啊。”
？？？：“神社没了人的几小时后，
心想着巫女终于开始行动了才出来找找，
却一直找不到，正想着人会在哪里呢，
终于发现了巫女!
在这样的深山里!
来吧，让我采访一下吧——”

这里灵梦一开始提到的“池塘”便是指大蛤蟆之池，而灵梦和文文（也就是这段对话里的？？？）一再提起的“山”便是这池塘所在之地了。

当然，在这一作中，“妖怪山”的名字并没有被明确的提出来。在那个时候，我们只知道在幻想乡还有这样的一座山，山中有奇怪的池塘和一大群喜爱八卦的天狗。仅此而已。

事实上，“妖怪之山”这样的名字，第一次在东方系列的官方作品中登场，事实上并不是在游戏中，而是那部被笔者引用了无数次的『东方求闻史记』。在“危险区域向导”中，我们很容易就能找到这个词条：

妖怪之山
危险度　高
遭遇的妖怪　天狗、河童等

妖怪之山是很久以前起，就住着许多妖怪的地方，比人类更久远。通常所指的山就是这座妖怪之山。

山中的妖怪和人们、山下的妖怪不同，过着独立的社会，担任着幻想乡的一个重要的平衡点。特别是天狗和河童拥有与外面世界匹敌或更高的技术力，没有妖怪能攻入这座山。

山中的妖怪比幻想乡的任何种族更开朗，更团结，伴随着先进的技术过着丰富的近未来生活。不过也因为强烈的同伴意识，对其他人也相当排斥。特别是山中的入侵者，无论对方是谁都会全力赶走。所以山中充满了谜团。

传言说山的内部是个大洞，过着外面世界未来的乐园生活。只需太阳一天的光能，就能自动化生产出生活所需用具，妖怪们只需喝酒、看报纸、聊天就够了。而洞中更能开启本来应该禁止的通往外面世界的结界之洞，所以不用跟其他妖怪和人们来往等……

当然，我们无从得知Zun究竟是不是直到这个时候才真正给这个山命名，还是一早就想好了名字，直到此时才公布。至少对我们而言，这座神秘的山，在花映冢给了我们一块不易察觉的影子，在求闻史记中以阿求的视角对我们初露端倪，而直到求闻史记之后出品的『东方风神录』中，才真正向我们展露出了它的真正面貌。

晚秋时节，金箔漫天，在这收获与信仰之季，让我们一起开始妖怪山的奇妙之旅。

妖怪山年代记·之一

众所周知，幻想乡乃是“非常识”的集合，凡是在外界被认定的非常识之物，消失之物，都会存在于幻想乡之中。而妖怪之山，在我们的世界之中，也是有其原型的。那便是传说中的“八之岳”（如今位于日本的长野县和山梨县之间）。关于这“八之岳”，在日本的神话时代，则有着这样的故事：

很久很久之前，八之岳原本是和富士山同样高的高山。在富士山上，居住着木花咲耶姬和石长姬这两位姐妹。其中，石长姬是掌管不死，不变的神，因而，富士山被无尽之力庇佑着，是一座日夜沸腾着汹涌着，燃烧着不死之烟的火山。

后来的一天，八之岳和富士山为了究竟谁更高而争吵，最终决定决一胜负，比试的方法自然不是各自量高度这么麻烦，而是在双方的山顶之上连起了一个木制的水槽，在其中注入水。最终水向着哪个方向流动，就证明那座山比另一座要矮了。



图/八百景御梦（风神祈祷）

结果，水的流向是从八岳向着富士山的方向流动。也就是说，实际上八之岳比富士山要高。

但是，这个结果引起了居住在富士山的咲耶姬的愤怒，外表美丽，内心易妒的她不能容忍在日本有比美丽的她所在的富士山更高的山，于是她将八之岳的山顶粉碎，使其成为了一座矮而丑陋的小山。这样的举动让石长姬十分不满，不能认同妹妹做法的她，离开了富士山，搬到了八之岳上，于是富士山没有了永远之力，也停止了喷发，变成了一座死火山。

这就是如今我们在现世所能见到的两座山的样子：宁静的富士山，以及低矮的八之岳。

而在幻想乡中，八之岳却以未被削平之前的姿态耸立着，而石长姬亦居住在那里，用永远之力守护着这座在现世本是别样形状的高山——妖怪山。

而事实上，八之岳也被认为是最早的时候，当幻想乡还没有张开结界的时候，妖怪们集中聚居的地方。在求闻史记中记载，最早的时候幻想乡只是远离人类村落在“深山”建立的。但是如我们现在所见，如今的幻想乡范围，已经不局限于“山里”。从博丽神社到魔法之森，红魔馆，永远亭，无缘冢等等广大的地区，应该不仅仅是什么存在于“深山中”的场所了。而这个“深山中”，应该指的就是这幻想乡中唯一的山——妖怪山。

而在五百年前，随着“妖怪扩张计划”的开始，在幻想乡周围设下了虚幻与真实的结界，这个结界的范围，应该就是不仅仅局限于原妖怪山的地理范围，而是扩大到了如今的版图范畴。这也就是“妖怪扩张计划”中的“扩张”二字，在地理范围上的体现。

自然，也有一种理解是前面所谓的“深山”乃是包括了妖怪山在内的一连山脉，幻想乡则是被山脉包围着的山中世界。然而不管怎么说，这座著名的充满神话气息的八之岳，便是这幻想乡的起源，这一点是不会有错的。



妖怪山年代记·之二

身为幻想乡的起源，在妖怪山上居住的妖怪，事实上要比山外的妖怪们更加有组织性，比起山外妖怪们的散漫自由，山中的妖怪们，更加类似一个有着阶级概念的小社会一般。这也使得妖怪山中的风俗世态，和山外可以说是迥然不同的两个世界了。

最早的时候，统治着这座妖怪之山的，并不是现在居住在此的天狗和河童们，而是鬼族。鬼在妖怪山的统治要追溯到大结界张开之前，她们驱使着天狗，建立了鬼的社会，定期抢夺人类的东西，也被人类退治着。长久以来，似乎在这种战斗和退治之中，鬼和人类建立了某种信赖的关系。在各种各样的传说之中，鬼和人类的“友谊”同鬼与人类的“对立”一起，似乎矛盾而又共同的存在着。

然而，鬼这种豪爽而好战的种族，在幻想乡的结界张开之后，便因为缺乏战斗的和平而感到无聊了（弹幕规则是之后的事情了），于是他们慢慢搬到了别的世界（在『地灵殿』中我们知道，乃是地底世界），从此便消失在了幻想乡之中（直到伊吹萃香的出现）。

现在可以确认身份的鬼，一只是居住在博丽神社的伊吹萃香，一只是在地底世界的星熊勇仪，这两只都是鬼之四天王的成员。不过，她们已经安于现在的生活，不打算再回到妖怪山做山大王了。天狗与河童，继承了鬼族的社会体系，在妖怪山中建立起了自己的王国。

妖怪山地形图

在幻想乡中，因为标志性景观都有其唯一性，也就是说比如“魔法之森”就是幻想乡中唯一的森林，并没有魔法之森之外的森林了，其它许多景观也一样，因此提及这些场所的时候，通常就只用简称，譬如“山”就是说妖怪山，“竹林“就是指迷途竹林，“村庄”就是指人类村庄，等等。

妖怪山的具体方位，可以用一系列的相对位置来说明：雾之湖位于山的山脚下，竹林的正对面，山的内侧途径中有之道，就可以到达三途河，河的那一岸就是彼岸了。而在花映冢出现的大蛤蟆之池，则位于妖怪山的中腹部。

妖怪山毕竟是幻想乡最高的地貌，从什么地方都可以很容易地望见它吧，因此它究竟在幻想乡东南西北的哪一侧，谁也说不清楚了。

妖怪山年代记・之三

天狗与河童，就这样在妖怪山维持着封闭而独立状态的小社会，各自以足以自傲的技术为支撑不断发展着。这种封闭而平衡的场面，直到最近才被打破。那就是『东方风神录』中提及的“外来神入驻事件”。

在外面的世界渐渐失去了信仰的神，八坂神奈子和洩矢诹访子，为了收集信仰而带着名为东风谷早苗的巫女一起，将自己的神社搬到了幻想乡中的妖怪山上，收集起了妖怪的信仰。因为信仰的充足，守矢神社的势力开始扩张，威胁到了灵梦所在的博丽神社。于是灵梦闯进妖怪之山来找麻烦。

当然最终，还是以大家彼此的和平共处而结束了。守矢神社继续被妖怪山的妖怪们信仰着，而对于妖怪来说，信仰无非就是和神一起开宴会喝酒罢了，和平时的生活并没有什么不同，他们也便没有什么意见了。就这样，如今的妖怪山就是神灵，天狗，河童共存着的地方了。



妖怪山种族谱

◆鬼族

这是如今已经不再属于山的古老种族，但是在谈论现在的时候，终究无法脱离历史，因此在这里仍然对鬼族加以介绍。

如前所述，这座山曾经由鬼族统治着，他们拥有幻想乡中最强大的力量，在妖怪山中拥有成体系的社会。共同点是长有角，他们性格开朗豪迈，绝对的诚信，不会背叛好友，不会破坏诺言。在同人类的“掠夺与退治”的关系中，也建立了奇特的信赖和友谊。他们同人类的交往，到他们从幻想乡搬迁入地底世界之后就停止了。现在的鬼族居住在地底世界的地狱旧都之中，仍然过着整日喝酒宴会的快乐生活，和地上断绝了一切的联系，甚至直到『东方地灵殿』的故事开始的时候，灵梦和魔理沙这样的人类仍然不知道他们的存在。

现在，我们所知的鬼族只有在宴会异变中进入幻想乡的伊吹萃香和在温泉怨灵异变中向灵梦等人挑战的星熊勇仪了。她们虽然重新活跃在幻想乡众人的视野之中，却丝毫没有对过去妖怪山生活的留恋。在游戏剧情中，天狗文文，河童荷取同鬼族们也有很有趣的互动。比如在『东方绯想天』的萃香路线中，萃香登上妖怪山之后遇到了文文——



萃香："啊——登山登山。妖怪之山也挺让人怀念的呐。话虽如此，过去可没这么浓的火药味啊。"

文："又来了又来了……你一到山里来大家都会混乱的啊，要是你能稍微控制一下就好了啊。"

萃香："我可没打算从天狗手里把山抢回去啊，就算我来了你们也可以毫不介意地喝酒啊。"

文："我可是在工作中呢，不过，就算这样也不能放你过去哦，无论谁看见你，都不得不把你赶出去。"

由此可以看出，多疑，敏锐的天狗对萃香的到来十分在意，萃香倒是确实地表现出了对妖怪山的不感兴趣。

在『东方地灵殿』中，选择文文或者荷取作为援护的话，遇见勇仪的时候也会有这样的对话：

勇仪："还以为你们讨厌与我们见面而特意回避的呢。"

文："不不，怎么会呢，无论何时都有准备好好打招呼的。"

勇仪："唉，所以装做人类的样子？（勇仪误会了眼前的人类，也就是灵梦，是天狗的乔装，实际上是天狗在地面上通过阴阳玉在同勇仪对话）"

勇仪："我最讨厌天狗这样一本正经地说谎了。"

文："没有这回事，我没有打算要说谎。"

灵梦："哼——你（文）自己不动而把我弄到地下来，是因为有不擅长应付的对象嘛？"

面对勇仪，文文仍然表现的紧张和不自然。这也应该可以视为是整个天狗一族对待自己前主子的态度了：不得不有的恭敬，和相当程度的戒备，以敬而远之为优先选择。

河童方面的感觉则略有不同。魔理沙在荷取援护的情形下见到勇仪后——

魔理沙："搞什么呀？这家伙也是忌讳的妖怪么？"

荷取："……"

？："怎么了？准备投降了吗？

荷取：真是的，想不到能得到这样的大人物的注目。"

魔理沙："哦？认识的？"

荷取："这位是鬼大人，我们河童还有天狗的大老板。"

勇仪："怎么？我还以为是自言自语，原来是和那颗珠子在对话呢（为什么灵梦来的时候你就没看出来……)。"

荷取："(只有山上的鬼离开的那段期间，我们河童还有天狗才能管事。

荷取：(是的，离开了这么久，日子本来也一直很和平……"

魔理沙："鬼的话幻想乡已经有一只了呀。"

荷取："在那位大人下面就已经抬不起头了，再冒出来一个上司谁受得了啊。"

勇仪："总而言之，我是山之四天王之一，力之勇仪。虽说如此，因为来了这地下城市，也不会回山上去了。"

荷取："快跟她说，请不要再到地面上来了，说啊。"

……（战斗结束后）

勇仪："从那珠子里传出的声音……是河童的声音吗？"

勇仪："喂~能听见吗,珠子那边的河童。"

荷取："呃？！"

勇仪："山上的生活过得还安定愉快吗？"

荷取："呵呵，托您的福一点也没变呐。"

勇仪："不用担心，我从没想过要把山夺回来什么的。"

荷取："……也请您偶尔回来坐坐，喝上两杯。虽然大家现在都比较忙就是了。"

相比天狗的强硬，河童表现的更加怯懦，在同勇仪直接对话的时候，也在套近乎的背后透着一点点的避之不及吧。

◆河童

几乎算是现代人类最熟悉的妖怪之一了，关于河童的传说可以称得上数不胜数了吧。基本形象是人形＋龟壳＋头上的盘子，居住在妖怪山的河中（河流向雾之湖，因此偶尔可以看到顺河而下游入雾之湖中的河童），擅长游泳，双手灵巧，能生产出各种道具，尤其是可以模仿外面世界的道具制造各种各样的近代道具，拥有让人惊叹的近代文明。

在『东方地灵殿』的故事中，河童更是开始了能源革命，拥有了新的不灭能源的河童，或许总有一天会将自己的技术遍布幻想乡中吧。此外她们非常怕人，遇到人就会立刻躲起来。

◆天狗

同样为人类所熟悉的妖怪种类，当然，存在我们记忆中的大多是有着高高鼻子，可怕脸庞的天狗。

事实上，天狗是有着各种各样的种类的，正如蚂蚁一样，不同种类的天狗也分担着不同的职务，与河童相比，天狗的社会分工更加明确，在文明的精神层面上甚至比人类还要高，无论是知性还是社会性都有着相当的发达程度。我们印象中的那种大鼻子天狗名为“鼻高天狗”，而在幻想乡活跃着的射命丸文则属于鸦天狗，实际上除了少数种类之外，大多数天狗外表上都和人类相近。

他们是有着一定神格化的存在，同古代的渊源密切，即使在幻想乡中也是举足轻重的一方势力。除此之外，他们酒量惊人，能够操纵风，速度在幻想乡数一数二，喜爱传播流言。因此是可以很轻易地给他人带来麻烦的可怕一族。射命丸文所属的鸦天狗种族就是负责各种新闻的报道，走在传播流言的最前线。

◆八百万众神

是指寄居在各种东西，各种意象之中的神，原本是不存在的，没有实体也没有影响，然而当人们认定了“神的存在”并给他们加上名字之后，他们便真正的“存在”并且可以对人类施加“影响”了。慢慢的，神的数量变得非常之多，因此有“八百万神”之称，这里的八百万只是个概数而已。

神有着各种各样的性格，带来好运的，带来厄运的，等等。但是无论如何，不要忘记对神的崇敬。

◆神灵

也就是神社供奉的那种东西。同前面提到的八百万神不同，“神灵”是从亡灵之中被推崇为神（也有活着变成神的人）的存在，肉体被消灭，住在神社，小祠庙中。

他们的力量来自于信仰，信仰多了，力量就会增大，神社也会扩张，信仰少了，力量就会萎缩，神社便会荒凉。博丽神社似乎就是后者。

幻想乡的神社原本只有博丽神社一家，在守矢神社搬入之后，就变成了两者，居住在妖怪山的守矢神社的神灵们比博丽神社的神灵拥有的信仰要多得多，她们在取得了妖怪山妖怪们的认同之后，也开始在进行着各种让幻想乡得以改变的计划。河童的能源革命，就有她们的推动（关于守矢神社的更详细介绍，将放在另外的篇章中进行）。





这样那样的，关于妖怪山的传说

◆八百万神们

在幻想乡中，许许多多的神，尽管有着神之名，却有着可爱的少女面貌，以那样的姿态在活动着。

譬如堪称历代 1 面最无人气的秋姐妹，就一个是丰收之神，一个是红叶之神，表面上看来，却和普通的人类少女并无分别。2 面的 boss 虽然身为厄神，看起来也只是个哥特 loli 而已……

围绕着她们，有着各种各样有趣的故事在上演。

参考文献 :『上帝就是顾客』作者 : たこ
『无忧之雨』作者 : はしや もと

◆风神少女——幻想乡最速传说

这个封闭的妖怪山，其中最出名的，应该还是她了吧。

来去如风的天狗少女，举着相机四处取材，到处投递的『文文新闻』，这样的射命丸文。

幻想乡几乎没人不知道她，然而大多数人对她都是厌烦的态度居多吧? 一旦出现在自己身边就会带来麻烦，毕竟是狗仔等级的记者，会把各种负面新闻添油加醋地报道上去的家伙。

但是，无论如何，却依旧是个可爱的少女而已。会为了新的相机去和对手挑战，会和前来砸场的少女比试速度，等等等等，快乐的事情。

参考文献 :『ORIENTAL SNAP』作者 : 御奈瀨
『超越光速！』作者 : 氷川翔
『V 秘本绮谈 – 出自射命丸文的取材笔记本 – 』作者 : 大出長介
『满身疮痍的天狗』作者 : うがつまつき
『红叶中心』作者 : Ortho–Para

后记 : 就是这种感觉的妖怪山了。不知道现在有没有针对普通人类游客开放的幻想乡一日游之类的旅行团呢……无论是参观河童的机械工房，还是参观天狗的报社，和神一起开祭典，都是让人很向往的事情。妖怪山是充满了传统、信仰的井然有序的场所，这一点上，和幻想乡的其它地方，或许是真的大不相同吧。

图 / SKADE(风神祈禳)



AKABEiSOFT，这是某个同人业界传说的起点。嗯，说是传说的话或许有点言过其实，应该说是一个人带领一群人的发家史更为贴切，这个人就是有叶。

有叶与愉快的伙伴们

——AKABEiSOFT2 的画师们

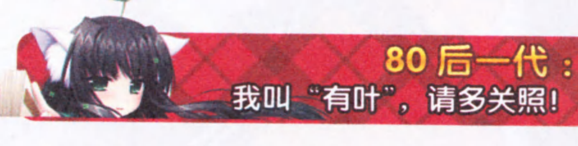
文 / 完蛋了的国王

有叶，这两个字的读法既不是アリバ也不是アリハ，而是Alpha（あるふぁ）——希腊字母的第一个，暗喻自己未来将会是同人界第一的画师。据推断，有叶的生日为1981年6月4日（连Wiki上也没有的考据），女性画师，出身于九州的福冈，自幼崇拜"新艺术运动"代表人物捷克画家阿尔方斯·穆夏，以及日本画师界的著名前辈末弥纯。不过此二人的写实美型画风在有叶的画风上没有任何体现，所以只是单纯的崇拜而已。踏入同人画师界以后，对业界的传奇人物甘露树和みつみ美里也曾推崇有加。上世纪90年代末以及后来的一批以男性向作品为主的女性画师里，很少有不崇拜みつみ美里的，这位Comic Market"晴海时代"的"女王"用她的画技和同人活动的事迹激励着成千上万的有志于踏入业界的年轻画师们。有叶从みつみ美里业学到了不少关于眼睛作画以及上色的技巧，可谓受益匪浅。

有叶在同人界的走红，往前推算的话不过5、6年的光景，在这期间，有叶和她的同人社团经历了数次分割、兼并、重组……就像一家踌躇满志上市公司一样，四处吸引人才，融入资本，然后在更广阔的领域扩展自己的地盘。不久后，AKABEiSOFT果真发展成了公司，通过了各种法律程序，最终法人化，公司名为"有限会社AKABEiSOFT2"。

关于AKABEiSOFT从同人组织到游戏公司的华丽变身，这里只作简单介绍，深入的解析如果今后有机会的话可以留给AKABEiSOFT2的系列回顾。AKABEiSOFT具体的成军和开始活动的时间现在已不可考，推测大约在2001年前后成立。2002年夏天人们开始通过一些主流的同人志即卖会接触到以"AKABEiSOFT"命名的社团的作品，当时有叶的署名为"有叶（α）"，看得出在出名之前首先要教会读者们怎么念自己的笔名。2004年冬天的C67上，AKABEiSOFT进行了第一次有丝分裂，制作发行二次创作物的一部分改称"有葉と愉快な仲間達"，制作原创同人的那部分仍然沿用"AKABEiSOFT"名称，而当时推出的同人作品中包括有同人志漫画和同人游戏，前者通常是有叶个人名义的作品，后者以有叶作为主力画师，有时会邀请Guest画师共同操刀。看得出，单就同人志这一方面而言，AKABEiSOFT是有叶的个人社团。AKABEiSOFT的第二次有丝分裂来得很快，2005年春天经过第一次分割后的AKABEiSOFT，再次将同人志创作和游戏制作的两部分分开，同人志创作并入原先的"有葉と愉快な仲間達"，真正成为名副其实的以同人志创作为导向的有叶的个人社团。包括主程序、脚本和所有画师在内的全部人员，经过资本运作和法人化以后组建了"正规军"，也就是文初提到的有限会社AKABEiSOFT2，主打商标为"あかべぇそふとつぅ（也就是AKABEiSOFT的平假名写法）"。经过这次改革，原AKABEiSOFT实际上已不复存在，同人游戏的开发也一同中止。同人志的创作转而由有叶以个人名义发表。

AKABEiSOFT2创立后以有叶为中心，保持了较高的产量，自2005年至今的4年间又先后设立了类似于子公司的エフォルダム社，以及包括晓WORKS在内的4个新品牌，发行大小游戏共计28作，下辖画师6人。在今年年初评出的"2008年度美少女游戏大赏"中，AKABEiSOFT2凭借去年的力作《G线上的魔王》一举揽下包括年度游戏金奖在内的6个部门的奖项，其中4个是金奖（详见《二次元狂热》第5期和第6期相关文章）。作为游戏的角色设定和主力画师，有叶获颁了图像部门的金奖。在圈内打拼多年的有叶终于赢得了至高的荣誉和业界的肯定。



2002年在福冈地区举办的一些地区性同人志即卖会上，以"AKABEiSOFT"为名的同人社团首度登场，当时的社团代表是KEY，作画部分共有四人：有叶、苍月忍、铃白菜野和瑞川あきな。由于九州地区距离京畿十分遥远，同人活动的发达程度也打了一些折扣，落户福冈的大型同人志即卖会只有COMIC CITY福冈等极少数，AKABEiSOFT传播的范围也仅局限于九州的很小范围内。

AKABEiSOFT的同人志处女作是《阿滋漫画大王》本，后半插入了一部分《人形电脑天使心》同人，由有叶独立完成，感觉上个人风格处于草创期，作画质量极不稳定，口味倒是不轻，第一本就画了触手凌辱。接下来的水月本和传颂之物本感觉也大致如此，作画笔触很稚嫩，人物比例问题也没解决好。很快到了那一年的第4弹《虏辱－CAPCOM VS SNK》，从副标题不难看出是一本关于当年的两大格斗游戏厂商Capcom和SNK游戏角色大乱斗的本子（《CAPCOM VS SNK》的游戏原本就有），AKABEiSOFT在同人创作中延续至今的凌辱风格是在当时就已经确立下来的，本子里没有什么实质性内容，绝大部分是不知火舞、雅典娜、春丽、娜可露露这些人气角色被捆绑后遭到OOXX的啪啪啪画面。

此时有叶的画风处于摇摆不定中，前4本是御姐瓜子脸，从第5本《Flash Back》开始又变成了包子脸，诸如对称、透视和比例等手

有葉



绘中常见的问题仍然时有发生。直到03年更换了新的数位板，安装了高版本的Photoshop软件专司上色以后，画风才逐步稳定下来，并且逐渐向现在看到的样子进化。

2003年是AKABEiSOFT发展历程中值得纪念的一年，整个02年AKABEiSOFT共发表10本同人志，03年几乎翻了一倍达到19本。游戏组方面也略有进展，一部同人游戏和两本总集篇CG集都在筹备中（可惜后来都不了了之），鉴于2002年9月的处女作《夜之破片》口碑很一般，游戏组方面也亟需一款人气新作来打开市场。一开始还一直作为社团代表，为同人志撰写开场白的KEY逐渐淡出，有叶成为了AKABEiSOFT的绝对核心。更重要的是，2003年里AKABEiSOFT终于凑足了路费，开始向着东京，向着有明的圣地进发（笔者注：其实当时还没有资格参加Comic Market，首次上洛参加的是在池袋Sunshine City举办的Comic Revolution 34）。

当年冬天，AKABEiSOFT终于如愿参加了C65，奉献了两本新刊。从那以后有叶参加Comiket的本子一直保持复数，做到了在成为大手社团之前先成为高产社团的目标。经过第一次圣战的洗礼，年轻的AKABEiSOFT切实地感受到了圣战的氛围，明白了怎样的作品才是读者所喜爱的。2004年伊始，随着《Heavens are filled》的推出，拉开了全年《School Rumble》同人攻势的序幕……

整个2004年，AKABEiSOFT发布同人志22本，其中SR本竟有20本之多！05年再接再厉又出8本，直到个人原创同人《椿与菊》系列出现后被取代。有叶在创作中做了不少卓有成效的改变，例如变换衣装，不再一味的沿袭原作中的服饰，而是自己创造；增加啪啪啪的花式，不再是简单的凌辱和捆绑，还尝试了非正常体位、着衣Play、道具Play、多P，以及当时刚刚





开始时兴的腔内断面；改善情节的设置，适当强化了啪啪啪前的铺垫，增强可读性等。2004年12月的C67上，以“有葉と愉快な仲間達”名义发售的《School Rumble》同人游戏，同时也是AKABEiSOFT的游戏第三弹《School×School》终于为AKABEiSOFT赢得了人气和大手社团的声誉。尽管游戏本身质量平平，在批评空间上平均得点仅为53，但却第一次牢牢抓住了市场的脉搏，一炮而红。当时的天朝接触的第一款有叶的作品基本上也都是《School×School》。

2005年开始，随着脚本天才るーすぼーい的加入，AKABEiSOFT2成功法人化组建公司，游戏开发走上了正轨。有叶与るーすぼーい这对金童玉女最早应该是在AKABEiSOFT与另一个同人社团mixed up共同开发《A profile》时相识，并成功将其挖角。

AKABEiSOFT2最初的商业游戏《魂响》的脚本并非出自るーすぼーい之手，这款凌辱重口游戏由AKABEiSOFT最早的脚本作家鸣海撰写，走的是美少女退魔路线。整个开发过程还算顺利，05年7月外传《魂响～凌辱Side~》上市，06年6月被移植PS2平台，时隔一年后再度被逆移植回PC平台，更名为《魂响～圆环之绊》。是为《魂响》系列的4部作品。

2005年11月由るーすぼーい主笔的首部作品《车轮之国、向日葵的少女》正式发售，标志着AKABEiSOFT2的成熟期开始。其后的续作《车轮之国、悠久的少年少女》以及2008年的金奖大作《G线上的魔王》也是由有叶和るーすぼーい这对搭档合力完成的。

代表作品

School Rumble 相关作品

04 年的《体育祭》和 05 年的《We're 2-C》是有叶众多的 SR 本素质最高的两本，从作品的猎奇度、实用性，以及基本素质方面的画功、上色和语言情节设置，都体现出一个冉冉升起的大手社团应当具备的实力。看过之前有叶如此之多的同人本，不得不感叹果然是多 P、变装和啪啪特写这三点最具吸引力。

到《School×School》时显然是已经重量不重质了，据有叶本人透露，当时一张 CG 的上色时间大约要 10 小时，以一个月出两本同人志，同时还要赶工游戏 CG 的工作进度来看，能在 C67 上拿出这样的作品是不容易的。





原创同人作品

05 年 10 月出品的《椿与菊》是有叶首次尝试原创同人，想必当时得到了るーすぼーい的一些提点和帮助，有叶终于踏上了"一次创作"的道路。整个系列的情节很简单，讲的是两个美巨乳女仆与主人之间、两个女仆之间，以 及两人与其他女仆之间的啪啪啪故事。《椿与菊》基本上体现了有叶漫画的最高水准，画风已完全确立为鹅蛋脸、婴儿肥、美巨乳、非萝非御的可爱少女（只有大萌神是例外）。从 05 年到 07 年 8 月，《椿与菊》共连载 7 本，直到椿与主人啪啪啪确定下一代成功，故事顺利完结。





2006 年冬天的 C71 上，又一个全新的原创同人系列《エキスパートになろうよ！（变成砖家吧！）》与读者见面了。故事的真・主角换成了一个弱气正太，高中刚入学后就要不断接受保健老师、班主任、幼驯染御姐，和各式各样欲求不满女性的骚扰，学园生活就这样完全在啪啪啪中度过一天又一天，似乎没有尽头……

不同于《椿与菊》、《变成砖家吧！》册与册之间前后剧情连贯，新刊扉页上会有简单的"上回提示"和主要角色介绍，俨然正统的漫画连载。不过该系列中间更换过一次主角，于是变成了双线剧情，新的阵容班底改名为《えきすぱーとになりました！（句意不变）》，讲述的是两个阳光 90 后少女与美型四眼老师之间的"教室中出门"。老师从最初的弱气受，逐渐成长为主动型猎手，诠释了"成为（啪啪）砖家"这一主题的含义。

到 COMIC1 ☆ 3 上刚刚发售的《えきすぱーとになりました！ 5》为止，这个系列的两线作品共发售了 11 部之多，且目前还没有要完结的迹象。

车轮之国、向日葵的少女

金童玉女，有叶和るーすぼーい合作推出的第一作，但其实过程相当坎坷。据说游戏刚发售时由于宣传攻势单薄，根本卖不动。其实回想当初在不少游戏杂志上都能看到《魂响》的广告，却完全没有《车轮之国》的介绍，想必与 AKABEiSOFT2 的市场策略也有很大关系。但是酒香不怕巷子深，通过已经入手的玩家在尝试后得到的良好反响，在诸如 Erogame 批评空间这样的专业 Galgame 玩家点评网站上发表了不少赞许《车轮之国》的留言和打分，于是人气就这样一点点积累起来，销量也过了保本的生死线并渐渐有了盈余。

由于后来《G 线上的魔王》的大获成功，现在るーすぼーい被誉为 AKABEiSOFT2 的天才。此人有很多符合天才的特点，比如写稿超快，一个月达到 50 万字，善于撰写泣系脚本，写作中经常埋下很多伏线，而到最后总能一一收回，可说是张弛有度。此外音乐方面的素养也相当不错，故而能写出《G 线》这样的作品。

当然现在的褒誉总有些事后诸葛亮的味道，《车轮之国》剧情方面的亮点可参详《二次元狂热》第 9 期的相关文章。再看有叶方面，除了贯彻自己的画风，贡献高质量的 CG 以外，通过《车轮之国》一作，对男性角色的刻画也有



了长足进步。其实《车轮之国》中男主角森田贤一、《G线》中的男主角浅井京介都是存在感很强的角色。不仅如此，一些关键的配角如法王将臣（同时也是《悠久的少年少女》中的主角）、浅井权三、魔王等人都有很鲜明的性格和很强的行动力。在游戏中有关这些男性角色的CG和立绘着实不少，所以说有叶一定是下了不少苦工的。





G线上的魔王

AKABEiSOFT2虽然不是什么大社，但是像《二次元狂热》这样一本杂志就已经两次介绍该社的作品（算上这期是三次了），可见作品确实有城府，值得花些笔墨来一探究竟。《G线》的重量级剧透和解析文可查阅《二次元狂热》第6期，笔者在此不赘述了。《G线》一作除了脚本了得，与剧情衔接极佳的配乐也是一大成功要素，所以有叶担负的作画表现似乎有被淡化的威胁。但是业内的评论人士还是很给面子，《G线》在最佳人设奖旁落到Lump of Sugar的萌木原身上之后，依旧拿下了体现作画部分整体实力的图像（Graphic）部门金奖。说来有意思的是《G线》的重量级初回限定版中还包含了Lump of Sugar社近期大作《游魂 -Kiss on my Deity-》的体验版作为特典之一，游戏的人设正是萌木原**ふみたけ**。联系到后来两社的双双获奖，可谓是皆大欢喜。

作为重量级初回版真正的重头戏，《**その横顔を見つめてしまう**～A Profile 完全版～》加上《车轮之国》两作的精美原画集可以说是带给玩家的一大惊喜，这三作之前一直没有单独发行过画集和设定集，而在《G线》上市时做出此举，一方面是对有叶多年来积累的商业作品的一次总结巡礼，一方面也体现了AKABEiSOFT2有决心借《G线》一作跻身大社行列的决心，因为向来只有大社的名画师才有市场号召力出独立的作品画集。不过在同等实力的萌木原**ふみたけ**已经推出个人画集之后，有叶何时会拿出一本让fans们欢呼雀跃的个人初画集，这才是大家感兴趣的问题。



有叶愉快的伙伴们

最初的伙伴——苍月忍

苍月忍，目前是AKABEiSOFT2御用的漫画家。作为一家游戏公司，AKABEiSOFT2不会独立出版漫画单行本，靠卖漫画赚钱也不是他们的业务，但漫画时常会作为游戏宣传推广的一个重要手段。目前全社的新作漫画化的工作就由苍月忍一人包办，完成的作品除了印制成小册子随游戏本体出售或免费派发外，还会收集发表在一些专门刊登官方同人漫画（Anthology Comics）的杂志上，这里所谓的官方同人漫画只是一个粗浅的翻译，它不同于一般同人漫画和同人志的地方在于，这部分作品是经过原作方授权的，所以可以打原作方的商标和沿用作品名，并通过正常的印刷出版途径传播销售。而同人志只能通过同人的专门途径传播。



苍月忍平时作为“**有葉と愉快な仲間達**”的成员之一，参与各种作品的创作，同时也拥有自己的同人Circle，名为“ICE COFFIN”，大约从2004年开始独立参与同人活动。由于长期与有叶共事，苍月忍的画风与有叶有很多相似之处，尤其是上色手法和眼睛的画法，另外在工口段子的设置方面，苍月忍的口味也绝不输于有叶，而且尤其偏好触手系……由苍月忍主笔的合作同人志一般署名“**有葉と愉快な仲間達**A”，A是苍月忍（Aotsuki Shinobu）罗马字拼写的首字母。个人作品过去用过“ICE BRAND”的社团名，现在则一律使用“ICE COFFIN”。

看苍月忍04年的作品，画风处于未变更前，比较典型的大眼包子脸少女漫风格，完全不同于有叶早期的修长脸型。然而短短一两年的共事，就使得苍月的画风成熟了很多，逐步向有叶靠拢。不过苍月对于啪啪啪主题的处理一开始就有重口味倾向，包子脸画风时期就喜欢剔除男性角色，画双性少女SEX。

代表作品

苍月忍的履历中有伊东杂音的名作《bee-be-beat it!》的漫画版，人气小说家**わかつきひかる**作品《AKUMAで少女》的衍生漫画，以及AKABEiSOFT2本社的游戏《**こんな娘がいたら僕はもう…!!**》衍生小说版的插画，可惜的是这些漫画都没有进入资源流通途径。





同人创作方面，除去合作绘制的同人志，苍月的个人志中比较有代表性的就是《机战OG》的同人志《アインストと一緒》，作品发布于07年的C72上，以画风来看当时已经接近有叶的翻版，尤其是封面无机质的机器上色画风与有叶简直如出一辙。当然内容中的触手系啪啪啪很有苍月的个人风格，从头至尾没有男性角色，完全是少女们自娱自乐式的触手多P。在乳量设置方面，苍月倒没有什么明显偏好，贫乳和巨乳都能画。



实力派的第二画师——トモセシュンサク

トモセシュンサク，与有叶是老乡，同样是福冈市出身。据说这个怪异笔名的来源是将自己一个好友的姓名通过“回文构词法（笔者注：将字母的原顺序打乱重新编排并得到一个新词的一种文字游戏）”进行重组得到的，有兴趣的朋友不妨试着排一排这位朋友的本名叫什么。从目前业界的知名度，作画的实力，以及贡献的作品质量来看，**トモセシュンサク**无疑是AKABEiSOFT2排名第二的画手。

トモセシュンサク正式商业出道时，AKABEiSOFT2已经踏上商业化的正轨，**トモセシュンサク**并非AKABEiSOFT最初的成员，也不是内部培养提拔的，而是在后来的扩张中招募的新鲜血液。2005年前后通过当时业界最大的杂志书（Mook）《MAGI-CU》出道，不过作为一个毛头小字辈，在强手林立的《MAGI-CU》中，当然不会有资格参与杂志主打的一系列“读者参与计划”，而只是在新人推介单元得到了露一小脸的机会。**トモセシュンサク**的偶像okama当时也在《MAGI-CU》上开设了自己的连载，能与自己的偶像同场献艺，**トモセシュンサク**的出道经历可以说是带着一份甜蜜的。

知名一般向美少女杂志上的出道，这个起点是要高出一般只能在成人漫画杂志上搏出位的新手画师们一大截的。其后，**トモセシュンサク**转战《电击萌王》和《月刊COMIC电击大王》等一系列ASCII MEDIA WORKS旗下的美少女杂志，以插画和漫画短篇为主，在漫画连载方面并没有实质性的进展。不过**トモセシュンサク**的成熟御姐画风在当时盛行萝莉季风的一票美少女杂志中还是引来了不少人的注目，一些看好**トモセシュンサク**的读者都觉得只要坚持下去，有朝一日当得到好的脚本后**トモセシュンサク**一定有机会开设自己的连载。然而不知是本性使然，还是漫画连载的愿望渺茫，**トモセシュンサク**选择主动跳槽至了晋游社旗下的成人漫画刊物《COMIC **ポプリクラブ**》，结果还是与绝大部分新人画师殊途同归了。

加盟《COMIC **ポプリクラブ**》也不尽然就低人一等，**トモセシュンサク**反倒有一种如鱼得水的感觉。**トモセシュンサク**的连载虽不多，但凡是邀稿的杂志都很给面子，经常能画上彩稿。从2008年7月号开始，**トモセシュンサク**从NAS-O、兼处敬士等几位前辈手里正式接过了《COMIC **ポプリクラブ**》封面绘的大旗，成为杂志名副其实的招牌画师。









在加入成人漫画界之后，**トモセシュンサク**画工口的实力被Galgame方面的公司相中，不过**トモセシュンサク**担当的第一款游戏原画并不是AKABEiSOFT2的作品，而是来自于业界另一家极有实力的老牌公司ALICESOFT。这部名为《**だぶる**先生**らいふっ**》的游戏发售于2007年6月，被归入ALICESOFT旗下的“学园ADV”系列三部曲的最后一部。该系列前两作的原画师都是ALICE社专属画师之一的**むつみまさと**，**トモセシュンサク**是作为外聘Guest画师来接手第三作的原画的。熟悉ALICE产品线的朋友应该知道，ALICE主打的几个系列不外乎《鬼畜王兰斯》和《斗神都市》，主力画师之职长期由MIN-NARAKEN和**おにぎりくん**二人“霸占”（两人的同人社团F4 Company和斩鬼楼都是当年Comiket上的超大手，可惜已经归隐江湖多年了），一些比较次要的新作才会交给Guest画师代笔，所以《**だぶる**先生**らいふっ**》充其量只是**トモセシュンサク**在Galgame界的处女作，远未达到代表作的程度。不过当年的ALICE还是有识人之术的，

鉴于 MIN-NARAKEN 和**むつみまさと**几人的画风都是极少女的可爱画风，《**だぶる先生らいふっ**》这样一部表现勾搭年上女性，与任课老师啪啪啪的作品，找**トモセシュンサク**这样的美巨乳御姐画风其实是再合适不过了。

巧合的是 2007 年 6 月**トモセシュンサク**还有另一部游戏也同期上柜了，两作的发售时间仅相差一天，这就是**しゃんぐりら**的开山作《**僕と極姉と海の** Year！！》。

しゃんぐりら是由 AKABEiSOFT2 在 2007 年新创立的一个游戏品牌，为了与由有叶领衔的**あかべぇそふとつぅ**品牌下游戏实现差异化经营，AKABEiSOFT2 力邀**トモセシュンサク**入伙，委以**しゃんぐりら**品牌主力画师之职，这标志着**トモセシュンサク**正式加入了"**有葉と愉快な仲間達**"的大家庭。《**僕と極姉と海の** Year!!》从标题就能看出是一部以攻略年上姐系角色为目标的游戏，作品从创意上来说没有大的亮点，甚至有部分抄袭白猫参谋（当时笔名为最神扇道）的名作《**姉、ちゃんとしようよっ！**》系列的嫌疑，当年的**柊**家 6 姐妹中，5 个御姐一个萝莉的配置被基本沿用下来，《**僕と極姉と海の** Year!!》中也是 5 个御姐和一个萝莉，连不少性格设定也沿袭了下来，只是攻略方式和啪啪啪的场景更单调了一些，几乎可以看做是《**姉、ちゃんとしようよっ！**》的劣化版。当然劣化的只是游戏系统和剧情，**トモセシュンサク**的御姐画风丝毫不逊色于白猫参谋，在玩家中评价颇高，这让 AKABEiSOFT2 意识到自己挖到了一块宝，于是再接再厉开发下一部作品，也就是**トモセシュンサク**的成名作《晓之护卫》。

同时期，**トモセシュンサク**在同人创作方面的实力也有突飞猛进之势。以色神 TONY 为代表的性感御姐画风在萝莉党的围追堵截下依旧牢牢占据了工口同人志的主流地位。**トモセシュンサク**初涉画坛时，有不少人评价**トモセシュンサク**的作品有很多与 TONY 相似的地方，比如优美的身体曲线、光泽手感俱佳的木瓜胸型，以及啪啪啪时略带羞涩的神态。**トモセシュンサク**最初的追随者中就有一批 TONY 党人。不过**トモセシュンサク**也有比较醒目的个人风格特点，角色超长的一字横眉可能是**トモセシュンサク**画风最容易辨认的部分。





代表作品

《晓之护卫》的游戏类型名为"大小姐守护 ADV"，游戏的主人公朝雾海斗就学于以培养要人保镖为宗旨的学校，未来工作的内容就是在这个犯罪率居高不下的晓东市里，守护政府要员和资本家的千金小姐们。名为守护，实则是在增加交往和接触后，实行与大小姐们的啪啪啪大计。由于一个保镖只能守卫一个大小姐，为了染指其它的女性角色，有时还必须想办法对付其他的保镖。《晓之护卫》的可攻略女性角色为 5 人，Fan Disc 里增加一人到达 6 人，居然也是 5 个美巨乳御姐加上一个贫乳萝莉，不知道是巧合呢还是**トモセシュンサク**好的就是这口。

"护花使者"的新奇游戏设定，以及**トモセシュンサク**极具风味的性感画风吸引了大量玩家的关注。AKABEiSOFT2 过去的几部作品赢得了画面和脚本俱佳的良好声誉，也为《晓之护卫》的发售做了铺垫。2008 年 3 月游戏上市，抢手程度让店方和发行方都始料不及，很多店铺在极短时间内就销售告罄。在《PUSH》杂志社发布的 08 年 Galgame 销量统计中《晓之护

三》排名第 18 位（在 PC NEWS 的统计中则排第 15），可以说大大超出了 AKABEiSOFT2 方面的预期，于是当年的圣诞节当天再接再厉发售了游戏的 Fan Disc《晓之护卫～主角们的假日～》。续作的开发也已启动，预计 2010 年初发售。

同人作品群像

笔者最早认识**トモセシュンサク**的一部作品是同人 CG 集《CG & Flash 集 Vol.6 GSD》，画的是当时大红大紫的《高达 SEED Destiny》，发售于 05 年的 C69 上。当年“无限轨道”这个同人 Circle 已经小有名气，CG 集也已延续到第 6 弹，画风趋于成熟，CG 制作技巧也赶上了当时村上水军、徒然月等名家的一流水平。细致的线条勾勒、毫无拖泥带水的上色以及口味丝毫不逊色于 TONY 的工口戏码，令很多下载党爱不释手。

C74 时的 MF 本《きらっ☆》终于让**トモセシュンサク**和 TONY 有了一次“正面交手”的机会。在彩图数量和细致程度方面 TONY 一贯的傲视群雄，而在漫画的基本功方面**トモセシュンサク**则要扎实得多，分镜和台词的设计都很专业。在当届海量的 MF 本中，以画功而言**トモセシュンサク**、TONY 和猫入り箱代理的三部作品是当之无愧的前三水准。

刚刚结束的 COMIC1 ☆ 3 上**トモセシュンサク**的新作《**わがままペットライフ！**》堪称是目前**トモセシュンサク**集大成的一部作品。利用催眠术，与美巨乳痴女和强气傲娇班委员激情双飞的情节恐怕是无数宅男梦寐以求的戏码，在这部短短 26 页的同人志中，**トモセシュンサク**的彩图描绘几近完美，富有光泽和弹性的皮肤肌理与凹凸有致的身材相得益彰，女性角色丰富的表情亦是其始终秉承的一大亮点，加上经过精心构思的漫画情节和熟练的分镜技巧和啪啪语设置，使得整部同人志看完之后有一种一气呵成的满足感和畅快感。





后记

其他与有叶有过合作，或者一度隶属于 AKABEiSOFT2 的画师还有**さえき**北都、成瀬守、**呉マサヒロ**、**オダワラハコネ**等人，他们也曾是有叶愉快伙伴们中的一员，但由于篇幅关系在这里就不作介绍了。类似有**葉と愉快な仲間達**这样的创作团体，在日本还有很多，大部分存在于卧虎藏龙的同人圈，也有不少已经转型商业化开始一同打天下，比如过去的 JOKER TYPE & HEART WORKS（不用介绍都认识吧），以及现在的 Cradle × Puffsleeve。合众人之力以图江山的做法在风起云涌的同人圈有时不失为可借鉴的上策。那些成功的创作组合，今后有机会的话会再做介绍。好了，最后一起向着 C76 奋力奔跑吧！▲



EVA 新剧场版破观感

颠覆与重建

文 / jabal

作为表现一件事物强悍的切入点，我们往往喜欢在最一开始摆出血淋淋的事实与赤裸裸的数字。对 EVA 新剧场版·破，我同样采取这样的手段——

以下是一件血淋淋的事实：6 月 28 日下午，有 3 名观众在播映时冲到银幕前，以随身携带的利器攻击电影屏幕，之后被赶来的影院保安与愤怒群众制服。

以下是一组赤裸裸的数字：7 月 4 日，上线 10 天以来，破已调动百万人次观众前往影院，票房收入预计超过 15 亿日元。力压流氓漫画家森田真法老师原作的《教头当家》真人剧场版，擎天柱大哥更是被挤到老三的位置。说来前三位全是动漫相关作品，我忽然感到一阵暗爽。

观众钱好赚 和事佬不好当

就作品所处的背景而言，我们回想一下历代的三部曲电影，第二部的地位，总是处在一个微妙的位置。『星战』亦然，『魔戒』亦然。想想原因也很简单，从整体构架看来，被掐头去尾，无始无终的第二部，扮演的是怎样的一个角色？我们向第一部要求的是 impact，要的是冲击，石破天惊的气势。第二部则要在第一部的余韵中让人物成长并塑造得更为鲜活，让情节铺开，设下谜题引人猜测，为第三部完结最高潮布下最好的舞台。虽然我们都无法否认第二部的重要性，然而缺乏高潮的结果是，“不起眼”与“沉闷”成为了第二部难以卸去的十字架。那可不，专顾着给一头一尾调解去了。

于是，我们迎来的这位和事佬同学同样背负着这样一座十字架，作为四部曲中的第二部，这是破所无法回避的原罪——我无意间引用了三部曲作为例子来解说这四部曲，但这样做是有恰如其分的理由的。

首先，新剧场版播放前便已公布了四部的标题分别是“序、破、急、？”。先不论第四部“？”算不算正式的标题，“序・破・急”指的是日本雅乐等艺术形式中的概念，一首曲子分为序破急三个部分，由急而终曲。既然急已经代表完结，那么问号又说明了什么呢？

GAINAX 的坏水

来看一下监督之一，被庵野总监督称为“破坏 eva 的男人（本人矢口否认）”的鹤卷和哉监督在接受关于破的采访中所提到的一段话：

“按原计划，‘破’本应覆盖旧版从第八话至第十九话的内容，相当困难。之后一想，反正要塞那么多话进去，索性将射程一气延伸到第二十三话（注：二人目绫波自爆而死那话），作业都做完后，第三第四部也会轻松很多。”

注意到鹤卷提出“作业已做完”的说法，而作业做完为什么第三第四部就会轻松呢？鹤卷接着说：

“没错，我们希望把辛苦的部分全都塞进‘破’里，以便能为第三第四部留下诸多尝试的空间。”

相信熟悉 GAINAX 的朋友都震撼了。我们已经不止一次地深刻体会到，GAINAX 的“尝试”究竟意味着什么。剪纸，黑白，静止画，不一而足，不胜枚举。而这次他们索性事先亲口给咱们提了醒，破的目的是为后两部留下尝试的空间。在这整整两部电影的时段，面向世界千万双期待的眼光，他们究竟会做出什么实在是无法想象。无怪第四部要叫“？”了，在第三部“急”的急着尝试之下，第四部将会飘到什么方向，恐怕除了庵野的脑内，连制作方自己都不清楚吧。可怕的是，尽管我做这些猜测时略带有一些调侃的意思，但我心里有一个声音在告诉我，GAINAX 的话，他们真做得出来，这绝不是危言耸听。而“破”或许就是我们所能看到的最后的一部正正经经的 eva 新剧场版了。那么观众眼中的这最后一部正经剧场版，又给人以怎样的印象呢？

印象与剧透

这时候我们回到文章开头。赤裸裸的数字大家一看便知道厉害了，我也是那百万观众中



的一人。而血淋淋的事实，这恐怕是需要做一下犯罪者们心路历程的解说。虽然正气凛然遵纪守法的我和大多数观众的精神构造与犯罪分子未必相同，但有一种感情，恐怕是所有在场的观众所共同拥有的，我用这种感情来概括我对于破的整体印象。

战栗。

在大量的影像情报席卷而来的时候，在凝重到令人窒息的气氛中，我无法止住手心的冷汗，脖子上的鸡皮疙瘩，以及弥漫全身的高扬感。

我错了，我不该说它不起眼、沉闷、缺乏高潮无始无终。我误读了它的大名“破”，而不是什么“第二部”。“破”，是破坏的破（by 庵野总监督）。它不再像“序”那样，至多只是旧TV经过改编的总集篇——旧版的EVA世界被摧毁了。它也不像“第二部”那样，只是第一部的延长与走向高潮前的铺垫，它以自身内部的高潮与自成一体的高完成度，在确立自身作为一部剧场版的存在感的同时，也将序延续而来的剧情击得粉碎。而最后被轰成齑粉的，便是我以及观众们的心中保持多年的对于“EVA”的思想观念了。我们不谈什么后现代或是解构这类深刻的东西，简单描述一下我当前的心情就是：“靠，这你也干得出来，我以后谁也不相信了！（泪奔）”。而此时将怀疑与泪奔置换成愤怒和勇气的话，“靠，我和你拼了！”这便是银幕破坏者们的心境了吧（当然并不是说鼓励这类行为）。

于是，尽管纸与银幕的媒体不同，而且还经了我的脑内变换，先请各位读者朋友看接下来的这些剧透吧。



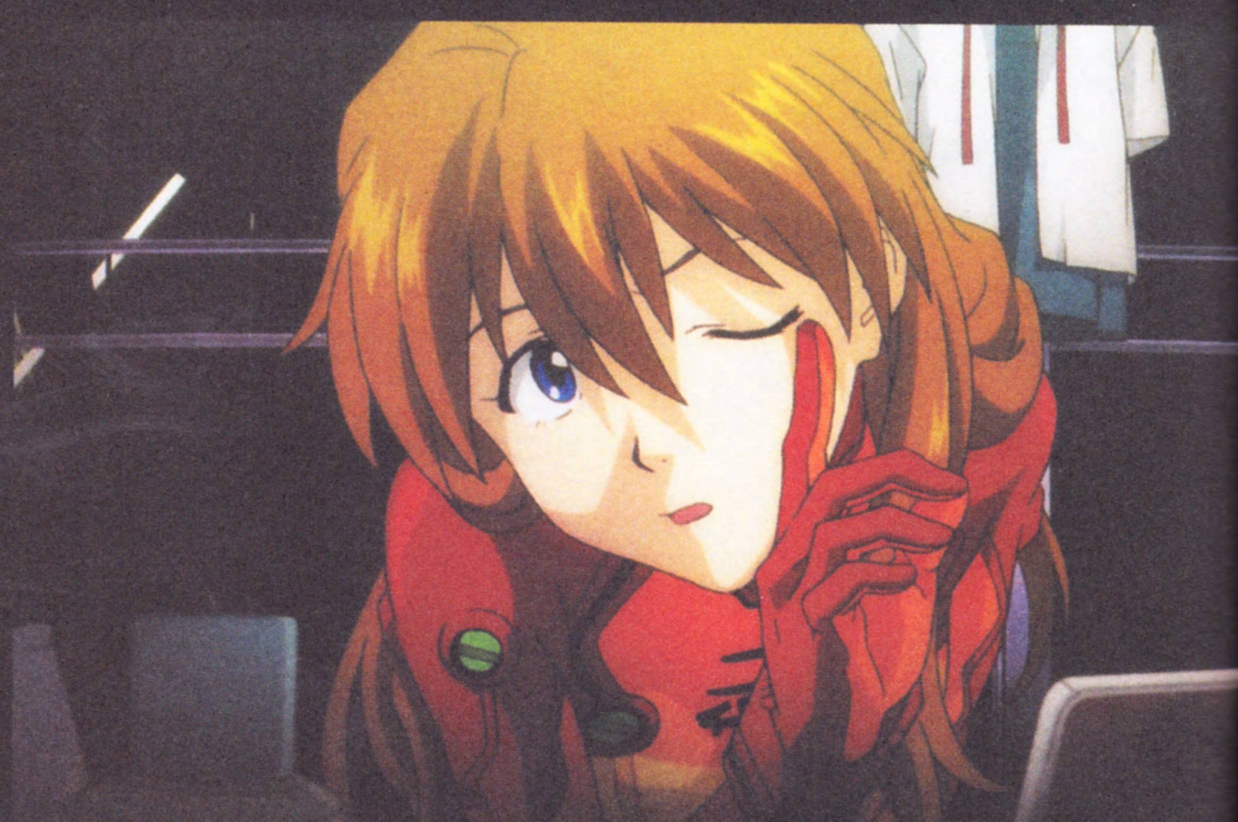












・开场。LCL的水声中，等候暂设五号机实验开始的麻里。

・于永久冻土中被发现，在北极基地被解剖的第三使徒（旧版中对应使徒不明）挣脱封印，再生并逃出。

・被解体至仅剩脊椎的使徒在基地管道中游弋，遭到未组装完成的暂设五号机拦截。

・恶战后五号机粉碎使徒核心，自身也受损严重，五号机自爆，麻里逃生。大地升起两座十字架。

・目睹一切的加持携一手提箱，离开北极基地。加持：“还好自爆程序启动了。”麻里：“大人就会为了自己的目的把人卷进来，算了，活着就好。”

・第三新东京市，真嗣与源堂为母亲扫墓，源堂少有地表现出作为父亲的一面。

・美里驾车载真嗣回家路上，第七使徒（对应旧版第九使徒 Matriel・雨）袭来。美里爱车再次被掀，可怜见 Alpine A310（按揭中）。

・第七使徒由蜘蛛般长腿与众多锥形几何体组成，分合自由，变幻无限，很快就将杂兵舰队一扫而光。舰队被插在海中浮起的一根根十字架上，特摄感十足的画面。

・明日香驾二号机飒爽登场。

・使徒虽然千变万化且战且退，仍被二号机的闪电一踢摧毁核心。

・明日香走出二号机，在三笨蛋面前出现。名台词：“你是笨蛋吗？”

・加持将手提箱带至司令室，面会源堂和冬月，箱中是一具人形神经网络所构成的物体，请想象成一具西洋参。

加持：“伯达尼基地的马杜克计划将由此而顿挫，一切如您的剧本所写，Seele 最新资料也已送来。”

冬月：“我已看过，对 Mark6 的建造确证很有帮助。”

加持：“这便是约定的物品。作为后备保存的遗失编号（LostNumber），编织神与灵魂的路标。”

源堂：“对，打开人类补完之门的，尼布甲尼撒之键。”

・加持与律子、美里会面，从称呼来看，三人过去的关系似乎比旧版更为亲密。

加持：“律子酱～”律子：“良治君～”美里：（怒）

・真嗣回家，发现明日香搬入。三人生活开始。

・明日香入学，第 3 新东京市的日常与学园生活。

・源堂与冬月视察月面基地，EVA Mark6 上坐着的渚薰，渚薰的震撼发言。
源堂："Mark6 与别的 EVA 不同，将成为真正的 EVA，伪神。"
渚薰（看着源堂）："初次见面，爸爸。"

・在加持的主持下，孩子们一行前往海洋研究所参观。真嗣做便当给大家吃。
第二次冲击后，自然的大海已染成生命无法存活的红色，只有研究所中才有蓝色海水与海洋生物。
美里没有来。加持："我怕她想起第二次冲击。"

・回忆第二次冲击中的美里，画面中出现四体光之巨人（使徒？）和四柄朗基努斯枪。

・从月球返程的源堂和冬月俯瞰地球全景，南极处虹色巨大黑洞，黑洞中央插有四座十字架。

・第八使徒（旧作中第十使徒 Sahaquiel・空与第十二使徒・Leliel 的综合）从卫星轨道急坠袭来。

・司令不在，美里强行执行低成功率作战计划，硬接使徒。

・EVA 三机迎战，第三新东京市展现了美妙的辅助功能，真嗣接下使徒的下坠。

・接住后使徒内部出现双手与初号机互握角力，双手又化作朗基努斯枪，刺穿初号双手。

・零号机二号机支援，刺杀使徒。

・战斗后，通信中真嗣得到父亲夸奖，喜不自禁。

・晚间失眠的明日香来到真嗣房间，谈心后，两人距离走近。

・学园生活继续，真嗣为大家做了便当。绫波第一次向人道谢。

・绫波在 Nerv 总部培养槽中实验。出来后与源堂共进晚餐。绫波产生了为碇父子改善关系的想法。

・律子等人修理初号机。谈到政治话题。
律子："根据梵蒂冈条约，一个国家不允许同时拥有三台以上的 EVA。"

・麻里跳伞降至学校楼顶，撞倒真嗣，麻里调戏真嗣后遁走。

・加持带真嗣到西瓜园约会。
加持："葛城就拜托你了。"

・为了约碇父子一同吃饭而改善关系，绫波决心学习做饭。绫波在家中手握菜刀，厨房阿鼻叫唤。

・绫波在学校向真嗣问候，引来众人嫉妒。美里与律子谈及绫波的变化。
律子："你觉得变化的契机是？" 美里："是爱。" 律子："别扯了。"

・明日香为对抗绫波，也开始学习料理。

・EVA 四号机爆炸消失，爆炸中心出现巨大虹色黑洞，洞中插有一座十字架。

・三号机将运来日本。真嗣剑介东治三人吃冰棍，打篮球。东治投篮，球进。
东治（看着写有抽奖内容的冰棍的棒子）："没中啊。"

・Seele 与源堂的会议。Seele 催促真正的 EVA 与莉莉斯的复活，源堂表示应以初号机的觉醒为先。

・根据梵蒂冈条约，二号机被封印，明日香不满。零将成为三号机测试机师。

・明日香于电梯中遇到绫波，展开与旧版似是而非的对话。
绫波："EVA 是心的镜子。你有着不乘坐 EVA 的幸福，而我只能通过 EVA 与人相接触。"
明日香："你这对碇司令言听计从的人偶！"
绫波："我不是人偶。"
明日香欲抽耳光，被绫波格挡。绫波的手上贴着无数的创可贴。
明日香："你对那笨蛋有什么想法？"
绫波（羞怯状）："我不知道。但是和他在一起心里暖洋洋的，我希望他也能和父亲和好，一起暖洋洋。"
明日香离去后："真是个大笨蛋，这不就是喜欢的意思吗！"

・绫波给大家寄来餐会的邀请信。真嗣感动。

・美里和加持密会，交换情报。

・明日香得知三号机试验与餐会同日，主动要求替换绫波成为测试机师。

・律子和绫波谈餐会，律子展现母性一面。

・美里送明日香前往试验场，绫波向明日香发来感谢的短信。

・东治去医院迎接康复出院的妹妹。

・试验前，明日香敞开心扉与美里交谈，并露出了真正的笑容。
试验用驾驶服胴体部分几乎透明，还好没让东治穿这身，不然眼睛要烂了。





・三号机发生异常，明日香遭到污染。
律子："这样下去就不再是人类了！"

・众人收到消息。正在做菜的绫波愕然。

・第九使徒（旧版中第十三使徒 Bardiel・霞）之战。真嗣拒绝作战，初号机为傀儡系统操纵。在经典儿歌的伴奏下，初号机将三号机大卸八块，咬断插入栓。

・真嗣以初号机屹立本部金字塔上，威胁父亲，被 LCL 加压制服。
从昏倒的真嗣的梦中得知，他爱用的随身听是源堂过去所赠。

・遭受精神污染的明日香被严重隔离。律子表示很有研究价值。

・司令室中父子对话。真嗣执意离开，并丢弃随身听。
源堂："成熟点。"真嗣："……"

・美里同样无法劝回真嗣，真嗣乘坐电车离去。绫波从垃圾箱中捡回随身听。

・第十使徒（旧作中第十四使徒 Zeruel・力）袭来，比旧版起码大上两号。

・麻里潜入，偷偷启动被封印的二号机。月球，渚薰启动 EVA Mark06。

・二号机迎战使徒，束手无策。初号机不接受傀儡系统。
源堂："为何要拒绝我，唯！"

・二号机解放体内制御棒，兽化。
麻里："模式反转！秘密代码 The Beast！"变成天元突破型螺旋眼。

・兽化二号机虽善战仍然不敌，零号机持导弹特攻，被挡下。

・零号机被使徒捕食，整个上半身连驾驶舱一起囫囵吞下。使徒下半身变成人形，就好像绫波带着个使徒头套和使徒坎肩。

・二号机倒在真嗣所在的防空洞前，真嗣下定决心。
麻里："快逃吧。"真嗣默默转身，跑向 Nerv。

・真嗣与源堂交涉，乘上初号机。
真嗣："我是 EVA 初号机机师，碇真嗣！"

・如同旧版一般，初号机将使徒推上地面。暴打一顿后电池用完。

・停止后受到使徒蹂躏的初号机，却并未暴走，而是靠真嗣自身的意志再次启动。真嗣两眼化作螺旋双瞳。
真嗣："把绫波，还来！"

・初号机以 ATfield 补充失去的左手，头顶显现天使光环，痛打使徒。
律子："初号机超越了人的领域！不可以，真嗣君，这样会再也无法恢复成人类的！"
真嗣："我怎样也好，世界怎样也好，但我至少要救回绫波！"
美里："去吧真嗣君！不是为了别人，而是为了你自己的愿望！"

・初号机侵蚀使徒的核，精神世界中，真嗣在核中找到绫波。
绫波："不用了，碇君。我死了也是有代替的。"
真嗣："不是的！绫波就只有绫波一个！"
绫波："！？"



・另一首经典儿歌的伴奏中，精神世界里的真嗣将绫波拉出核外，血液形成的巨大绫波倒在初号机的怀中。

・初号机的核与使徒的核开始对流血液，初号机逐渐失去原有轮廓。
律子："停留在人的领域的 EVA 正在取回本来的姿态。解开人所施的咒缚，超越人而渐渐变为接近神的存在。在编织天地万物的互补性巨大浪潮中，将自己变化为能量的凝缩体，纯粹只为了实现人的愿望！"
加持："居然在数目尚未凑齐前就扣下初号机这一扳机，碇司令，Seele 可不会坐视不管。"
冬月："果然那两人达成了初号机的觉醒。"
源堂："是啊，离抵达我们的计划，只剩一点了。"

·相拥的初号机和巨大绫波，构成巨大绫波式鲜血逐渐散去。
真嗣："绫波，爸爸的事情，谢谢你。"
绫波："对不起，我什么也没做到。"
真嗣："没关系，这样就好。"

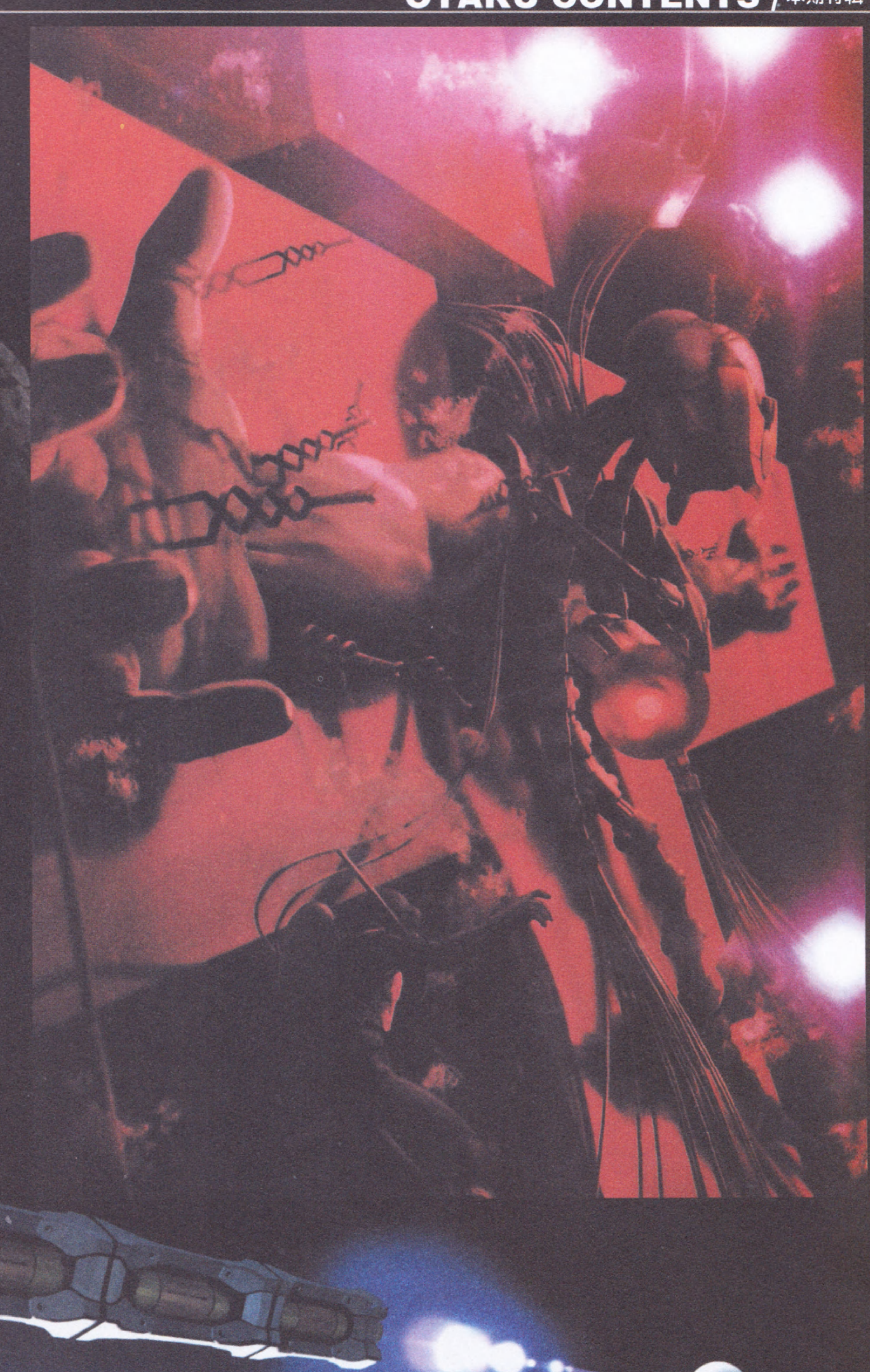
·初号机背后生出翅膀
律子："超越世界之理的新生物的诞生，其代价是旧生命的毁灭。"
美里："翅膀！？和15年前一样！"
律子："没错，第二次冲击的继续，第三次冲击的开始。世界即将终结。"

·ED Beautiful World (PLANiTb Acoustica Mix)

·突然飞来的枪将初号机贯穿。Mark6从天而降。
渚薰："约定的时刻来到了，真嗣君。"
渚薰："这次，我会只让你一个人获得幸福。"

·次回预告，独眼明日香登场。
在内藏绫波与真嗣的情况下被冻结的EVA初号机
被废弃的要塞都市
遭到幽禁的Nerv相关人员
对教条投下的EVA六号机
胎动的EVA八号机及其机师
终于集结，命运遭人摆弄的孩子们。
渴求生存的人们的故事，究竟会朝着哪里继续?
下回 EVANGELION新剧场版："Q"——Quckening（原本公布的"急"与"Q"发音相同，这个文字游戏让全场哄笑）

好了，现在您感觉如何，感觉如何了?尽管我贫弱的文字不足以表现现场之万一，但想来手捧杂志的您刚才看到某几行关键词的时候，或者消息灵通的您早在别处获悉某些悲剧性消息的时候，您一定想对手边的媒介做一些不雅的举动吧。淡定，电脑您就砸吧，书别撕……



人物的破与立 庵野的温柔(？)

简单的文字剧透不可能敌得过身临现场的情报量，丰富的感情与激烈的冲动，还是留到欣赏正片时吧。正片会告诉我们，“破”之破坏，并不是单纯地将既有系统无序化，混沌化，而是在建立一种全新的秩序。

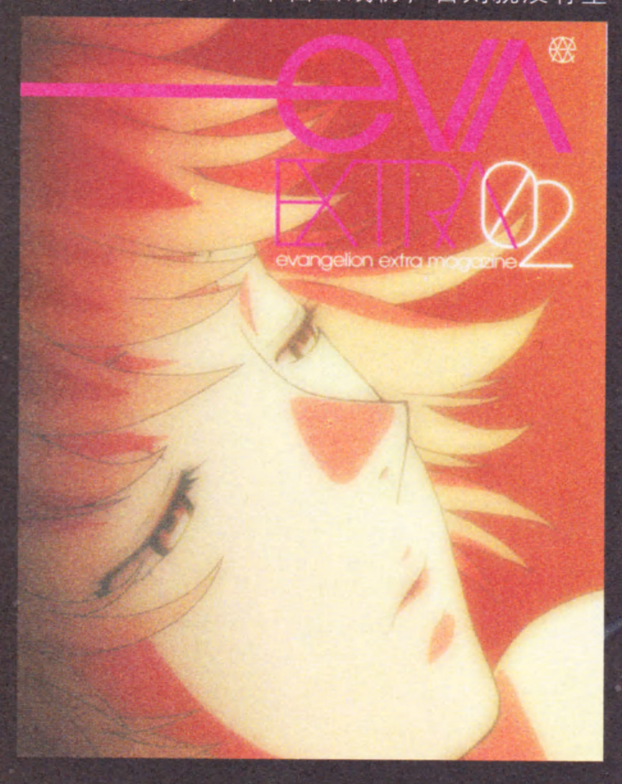
破与立正是一组矛盾的统一，表里一体。新剧情在旧剧情的基础上建立却又渐渐偏离逸脱旧剧情，逐渐走向不可预知的方向。而主要角色们在破坏旧版 eva 中自己的既有形象的同时，更对新剧场版中的自我进行反省，而塑造出全新的形象。简而言之，角色们在颠覆自己旧版形象的同时，更在新版中成长。

说到这里大概有人要笑了，EVA 这么黑这么变态，一群人都没心没肺的，还成长？你们是这块料子么？没错，这群人做出了不符自己形象的举动，然而仔细一想，这并不使得他们就变成另外的角色，真嗣只不过选择了更有勇气的道路，绫波为了成为一个“人”而更加努力，而明日香，她敞开了自己的心扉。原有的角色依靠自己的选择成为了崭新的自我，这正是“破”的精髓。

记得还是序上映前的 2007 年，制作人之一的大月俊伦表示 :“(在新剧场版中) 庵野对全人类多了一份温柔。”在序里面虽然真嗣变得勇敢了点，但基本沿照 tv 剧情，使得这份温柔并没有施展的空间。但破里，庵野的温柔体现得淋漓尽致。其最大的表现，就是人物们更为人性化——直接导致新剧场版偏离了旧版的方向。

作为“破”争议的焦点，也是让大家最为捶胸顿足的，莫过于明日香在破中的遭遇。得知她在三号机中与旧版东治一般被初号机蹂躏之后，国内各大论坛哀鸿遍野。但就我的看法，这并不中肯 (毕竟大部分人并没有看过)。看过“破”后，我们确实该将悲伤献给明日香，但并不是痛哭流涕式的，而应是缅怀英雄式的 (好吧人家没死，我就打一比方)。

看过旧版的或许都有这样的印象，后期的明日香虽然出场不少，但自从被哈雷路亚使徒放倒后，和故事的中核就失去了联系。尽管在旧剧场版中活跃地战斗，但并没有对补完计划的执行产生任何影响。很多明日香的粉丝对此颇为不满，包括一部分创作人员。于是在新剧场版有限的篇幅中，渚薰、明日香、东治三位机师必须退场一位来留出戏份，否则就没有空



间来仔细描绘人物。嗯看这候选名单也知道了，要踢掉一个肯定是踢那谁对吧。于是明日香就接过了登上三号机并造成真嗣想法改变的任务。需要注意的是，她并不是被动地在剧情上被安排这一任务，而是依靠自己的坚强和成长，以自己的选择登上了三号机。

我提到坚强与成长，这是旧版中根本无法见到的明日香，旧剧场版中明日香的振作只是灵光闪现，而破中她的成长则是坚实的一个个脚印。她的最初登场与旧版完全不同。按监督的说法，旧版动画的兼用卡的镜头已经流失没法利用，反正也要重画，索性彻底改掉。这一改或许也改变了明日香的道路。

最初她明显地不合群，希望独力作战。对她而言，二号机就是世界上自己唯一的居所 (母亲的设定未有提及，是否仍存在不明)。然而她通过与真嗣等人的共同生活共同战斗，确确实实地在克服自己的问题。我可以断言，“破”中就只有明日香一个人成长为了大人；真嗣的勇气虽然可嘉，但终究不超出孩子的范畴，而且是针对绫波 绫波也在变化，为喜欢的人做饭，当然我们不能否认这些是成长，但方向性不同 (他们这主要出于搞对象的目的，和明日香能比么)。

明日香在“破”中可以说完全没有恋爱感情的迹象，包括对加持。但有趣的是她对真嗣和绫波都抱有友情，这对旧版的明日香而言几乎是不可想象的，过去那个明日香怎么可能会有朋友？“破”中她和真嗣夜间的谈心，显出了她对别人的兴趣与包容；而在对绫波的对抗意识中，她反而成为了最为了解绫波的人。假如对绫波而言，源堂是父亲的角色，律子是母亲 (？)，而真嗣是恋爱对象的话，明日香对于绫波，就像绫波和真嗣对于明日香一样，都是最初的朋友。电梯中的一战，两人看似剑拔弩张针锋相对，其实，这才是最适合她们的交流方法吧。

明日香还第一个察觉到绫波对于真嗣的感情，知道三号机试验与餐会冲突时更是主动请缨

代替。当绫波沉浸在幸福的预感中的时候，谁都认为她的幸福按照 EVA 的惯例会被打得粉碎，结果明日香替她揽过了这一悲剧，这是一种什么样的精神？为他人的幸福而努力的明日香，算是完成成长了。这才是真正的悲剧，成长完的角色所迎接的就是结局。面临惨剧前，明日香对美里敞开心扉一抒胸臆，讲述自己的变化，看得观众们心都碎了。但是刨去这悲剧的结局不说，明日香的成长，确实就是贯穿“破”的最大亮点。她的成长并不靠什么轰轰烈烈的事件，而是像一个普通人一样。像一个普通人，对于 EVA 的角色而言，这难道不是最大的赞誉么？

于是我们看到更多庵野的温柔，看到更多比旧版更像普通人的 EVA 角色。加持对美里毫不掩饰自己的感情，还拜托真嗣替自己保护她；美里对复仇不再那么执着，反而采一种超脱的态度。而她对加持也没有过分的拒绝，两人多次当众调情；律子则对绫波的变化惊奇中带有欣喜，露出类似母性的感情；包括对真嗣进行说教，对他的归来吃了一惊的源堂，与其说是那个冷血男，不如说更像一个顽固的父亲。而这些都是旧版中未见过，但单就人物考虑又绝非不可能的感情。不过说是说绝非不可能，看到这群旧版中尽情发扬自己扭曲精神的家伙们充满人情味，老实说我还是觉得挺不是滋味的。

说起人情味，这次最像人的，就是原本不是人的绫波了。绫波在破中，基本确立了自己在新剧场版中的基调，那就是向人类的迈进，以及被真嗣拯救的命运。肯定有很多人一样，对旧版中绫波的最后耿耿于怀。人家为着你拼命变一大怪兽，真嗣还就拒绝人家了——在旧版中，绫波没能成为人，也没能被喜欢的人所拯救。所以我一直以来的愿望，就是希望绫波能得到拯救。而新剧场版中，我认为绫波不以人类的身份得到拯救并得到幸福，便没有意义。或许有人认为大家一起变黄水也挺幸福的，这我挺难接受。肯定有高人喜欢这口，我不行。于是破看得我高兴坏了，绫波又喝真嗣的味噌汤，又一起逛水族馆，还学做饭，甚至要替人调解父子矛盾。当然这类小小的幸福就是拿来摧毁的，逃过三号机逃不过力天使。在被力天使吞噬的时候，我想到了旧版中被使徒侵蚀自爆的绫波二人目，感觉要挂，绝望了。然而真嗣大爷爆着螺旋力就来了啊，一把将绫波从核里拖出来抱在怀里。这享受普通女主角待遇的绫波，看得我心里美滋滋的。啊不好，回过神来，发现我不知不觉中也中了庵野的温柔圈套了……

除了众多发生变化的角色外，完全原创的新人物麻里的责任，按监督的说法，才是破之所谓破坏的本质。毕竟 EVA 原本的架构太过稳固，光靠原有人物的成长努力，并不能太大地撼动故事。而这时投下的一颗石子，就是麻里了。她的出场并不算太多，性格却难以捉摸，而且有着 EVA 角色身上所见不到的轻佻感。明日香虽然常强作明朗，加持也潇洒风流，但他们俩还是有着自己所执着的东西。而在麻里身上，我们找不到执着，没有执着意味着动机的不明确。在动机不明，又不知她的阵营所在的时候，她接下来的行动，就已经成为新剧场版发展中最不可预期的一颗棋子。在监督访谈中，我充分认识到制作团队对于麻里的偏爱，想必在第三第四部中，她会更为接近故事的核心，也会有更多的活跃机会。

说到麻里带来的，除了她自身的搅局效果，更有许多全新的设定。好了各位久等了，我们终于要进入最能装逼也最适合遐想（妄想？）的设定考据单元了。

设定与世界观猜想

接下来，我将对“破”中的一些设定进行猜想，相信这是广大 EVA 迷们最感兴趣的部分之一。

The Beast

麻里在二号机中采用的类似暴走的模式，兽化。旧作中虽也有 The Beast 这一著名 BGM，但剧中并未专门出现兽这一专有名词。说到 EVA 中的兽，我们想到的是什么？

旧约全书·但以理书·第七章

但以理梦中见异象

但以理说：“在夜间的异象中，我看见天的四风，搅动大海。

有四只巨兽从海中上来，形状各不相同。第一只兽像狮子，却有鹰的翅膀。我一直在观看，看见它的翅膀被拔去，它从地上被举起来，两脚像人一样直立在地上；又有人的心给了它。5 我又看见另一只兽，就是第二只兽；它和熊相似，挺起一边的身躯，口中的牙齿衔着三根肋骨。有人这样对它说：‘起来，吃多量的肉吧！’6 此后，我继续观看，看见另一只兽像豹，背上有鸟的四个翅膀；这兽有四个头，又有权柄给了它。7 后来，我在夜间的异象中继续观看，看见有第四只兽，非常恐怖，十分可怕，极其强壮。它有大铁牙；它吞吃咬碎，又把剩余的用脚践踏；这兽和前面的各兽都不相同；它有十个角。8 我正在究察这些角的时候，看见角的中间长出另一个小角来。在这小角前面，有三个先前的角连根被拔起来。这小角有眼，像人的眼，又有一张说夸大话的嘴。

或许有人说，启示录中那从海中来代表尼禄的兽更为有名。但这四只巨兽也各有所表。加百列向但以理介绍四兽的寓意。

狮子——新巴比伦王尼布甲尼撒二世
熊——波斯帝国大流士大帝
豹——“万王之王”居鲁士大帝
铁牙十角兽——马其顿国王，征服王亚历山大大帝

回想兽化后那接近使徒的姿态，再想起第二次冲击时，南极出现的四体光之巨人。或许说，兽与使徒同义？兽化就是接近使徒领域的变身？其证据是律子表示，那是脱离人类领域的行为。

然而稍有历史知识的都知道，以上四位都是圣经中的反派，也就是异教徒的代表。自然不可能和神之仆从——天使相同。如果硬要将这反派与使徒相联系，我们所能想到的只有“堕天”这一神棍至极的说法，但要进一步讨论，目前实在是信息不足。

尼布甲尼撒之键

加持交给源堂的不再是亚当的胚胎，而是西洋参……好吧，是尼布甲尼撒之键。被称作“约定的物品、遗失编号（LostNumber）、编织神与灵魂的路标、打开人类补完之门的，尼布甲尼撒之键。”而和上述四只巨兽代表人物的名字一比，我们看出门道来了。如果南极那四座十字架正是这四头巨兽的化身，那么尼布甲尼撒之键就是从第一巨兽中取出的道具？而序中所给的的光之巨人，确实有一个巨人胸口没有另三个巨人所拥有的核。或许他就是尼布甲尼撒，而他被摘出的核





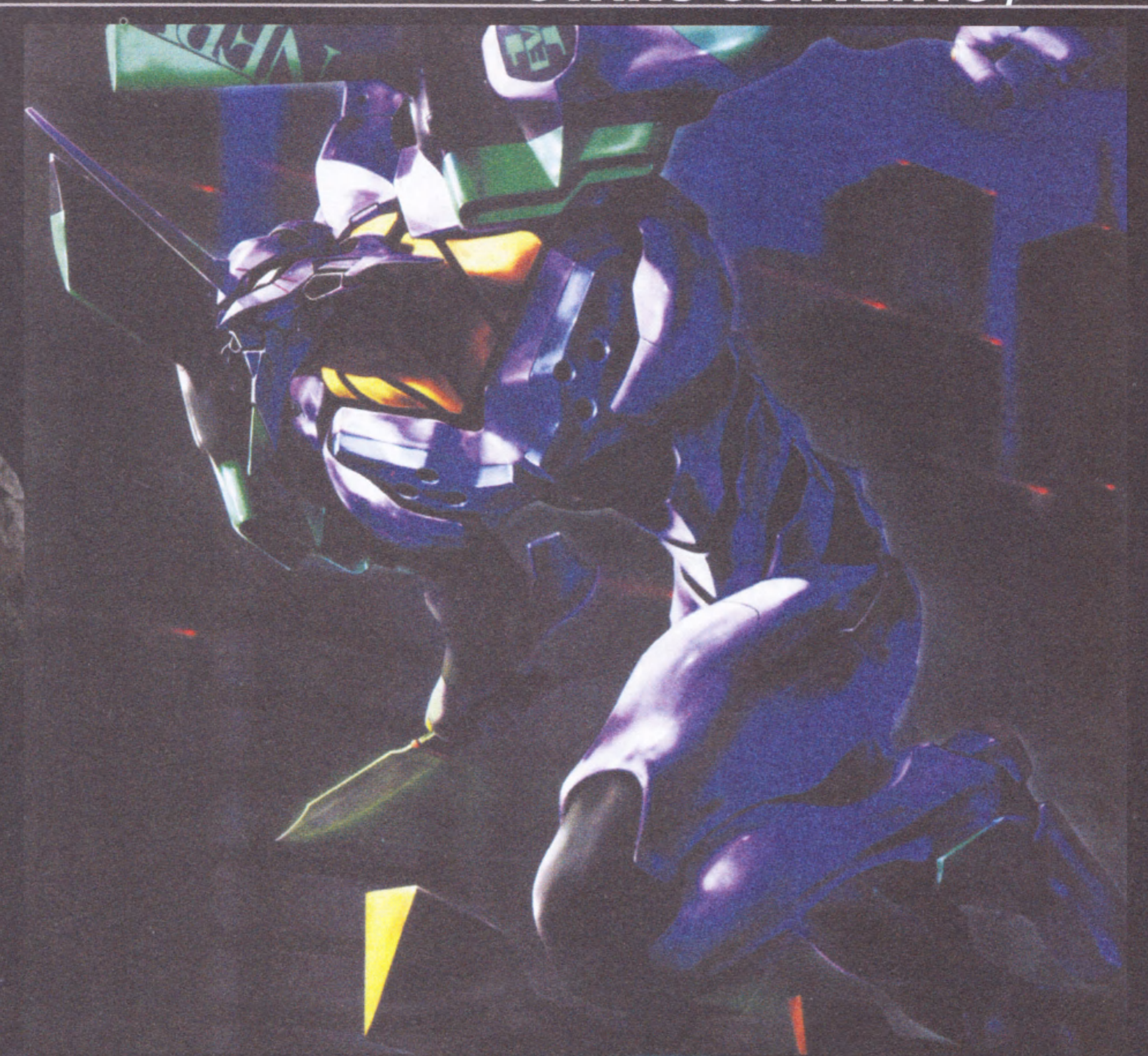
就是尼布甲尼撒之键？至于这一道具为何能打开人类补完之门，现在是不得而知了。但那句“编织神与灵魂的路标”，却让我们遐想连篇。

人与神

说到神与灵魂的目标，我们就要谈到 EVA 中最为核心的概念，神。

看过正片或看过介绍后你会注意到，关于人与非人的概念可以说过剩地出现。EVA 插入栓深度过深（新剧场版至今未有提到过同步率，此设定或已被插入栓深度所代替）或是被使徒污染，都会让人不再是人。然而离开人的领域后，他们会变成什么呢？兽？使徒？或是神？注意到使二号机兽化后的麻里和使初号机天使化的真嗣，两人的瞳孔都化为螺旋形状。联系 GAINAX 的『天元突破』中的设定，难道说这螺旋力正代表着进化？无论兽化或是天使化，都是走向神之宝座的阶梯？

圣经中提示的成神条件很简单，同时吃下生命的果实与智慧的果实。所以持有生命果实的使徒的目的应该是智慧果实。莉莉丝曾食下智慧果实。而人类亦是食下智慧果实的亚当的后裔。或许因此，力天使才将绫波吞下，为的就是获得智慧果实。然而他显然是失败了，变身并不完全。有趣的是我们并不知道失败的原因，究竟是绫波不是一个完整的人类呢，还是因为绫波不是完整的莉莉丝？而力天使之后被初号机将核吞下，终于迈入了神的领域。这时候我们就有疑问了，吞食后，初号机的核相当于混有初号机，使徒，零号机，绫波，真嗣这五个要素，那么其中究竟谁又是那两种果实的关键持有者呢？这恐怕在续作出现前，都只能停留在一个猜测的阶段。



世界观的猜测

这恐怕是整个新剧场版最大的争议部分了。即是说，新剧场版究竟是旧版世界的循环（同一论），还是与旧版无关的平行世界（无关论）？

同一论的主要思想：旧版补完失败后，大家从黄水变回人形，该过日子过日子，但同样被打爆的使徒和黑幕 Seele 也变了回来，接着打。

无关论的主要思想：新设定足够完整了，不需要非要向旧设定上靠。而且了，这循环世界的想法太俗，庵野不屑用！

双方争得可谓不可开交（具体可参看 2008 年在“破上映”前一年的《二次元狂热》第一期“新剧场版的猜测与推想”一文），下面列几个焦点论题。

同一派：渚薰的发言中反复提到“这次”，明显是表示有这次就有上次嘛。

无关派：这人爱胡说八道你又不是不知道，而且本身他在作中的立场相对超然，也就吊吊观众胃口。

同一派：海水都红了，这不就是旧剧场版里那海么。

无关派：那海里还有一绫波大头呢，红海里生物灭绝又没鱼去吃。再怎么着第三东京市那也该有个绫波头骨化石吧？

同一派：使徒都死无全尸变一泡血，这说明补完过一次后 ATfield 都变弱了。

无关派：使徒变血恰恰说明这海是这次染红的，你看南极那四个，估计海里都是他们的血。

各种说法互不相让。那可不，没演完呢，谁知道答案对错啊。怕就怕到最后 GAINAX 也不给你答案。我有强烈的预感，监督表示的最后两部要玩点尝试，恐怕就是从这答案方面出发（敢情我们又要被玩了）。不过被玩归被玩，这一部的好看可是没话说的。而之后两部，相信成熟的 GAINAX 不会做出为了创新而放弃质量的事情，不仅玩，还玩得漂亮，这才是我们熟悉的 GAINAX。

最后的话

最后说一句，有机会，这还是得去电影院看啊（优越感）。有去日本旅游机会，或者 9 月后去香港的话，请一定要去影院观赏。否则等碟版就得明年二月了，这期间你又要忍受多少像本文这样的剧透轰炸呢？不过，欣赏价值不会受到剧透丝毫的影响，这才是 EVA 的品质。能和这让每个人有自己的思考与观点的动画一起成长，我们实在是幸运的一代人。或许只有和 EVA 共同走来的这份幸运，是不会被这强大的“破”所破坏的吧。▲

Reveal the World——『东之伊甸』解析篇

文 / 小麦

"Juiz，能让我成为这个国家的王吗？"

向这个国家的"气氛"发起挑战的少年与少女，就这样迎来了一个童话般的结尾。然而，对屏幕前众多愕然张开了大嘴的观众们而言，这样浪漫的结局更像是监督神山健治的一个不负责任的逃避——正如片尾男主角泷泽脸上茫然的表情一样。短短11话中埋藏的大量伏笔和没有得到回答的问题，此时此刻仿佛都从来没有存在过一般。什么将这个国家导向正确的方向，什么幸存者仅有一人的残酷游戏，都被抛到了十万八千里之外。少年成为了王子，和信任着他的少女一起拯救了这个国家，幸福地生活了下去。可喜可贺，可喜可贺。这就是对他们两人最好的结局了吧。

——可是对我们并不是！

『MacrossF』,『GundamOO』……随着大作们一个个玩起了"结局请看剧场版"的无良商贩套路。神山健治也有样学样，而且还长江后浪推前浪地一连公布了两部。让观众们抱着"或许剧场版会解释这些伏笔吧"的期待乖乖买票进场——简直就像是某个14年后的今天还在出剧场版的机器人动画当年的所作所为一样。作为新概念动画档期"Noitamina"的作品，TV版动画《东之伊甸》似乎也明白了自己给剧场版开路的身份，明明从第一话就引出了压倒性的信息量和众多伏笔，却一直不紧不慢地用一个文艺片似的调调贯穿全片，悠哉悠哉地推进剧情。期待的头脑战几乎就没有出现过，对于NEET族的过分关注也让人不由得怀疑起神山监督拍片的真实用意。最后结局干脆赤裸裸地玩起了"你好，这是坑"的套路……简直是太欺骗观众的感情了。

然而，还是有很多观众心甘情愿地上了当，愉快地看到了最后一话。笔者也是其中之一，或许就是被蕴含在其中的某种浪漫气质给吸引了吧。

官方不给回收伏线，那我们就脑补吧。很多时候，不说穿的谜反而会更有趣。《东之伊甸》也是如此。从第一话开始，观众们就根据片中刻意给出的线索设立了各种假说和考证。虽然随着剧情的进展，很多都被确定是观众的自作多情。但是"存在着的可能性"，往往都会比"真正得到的东西"显得更美好一些，有趣一些。对于欣赏作品而言，这也未尝不是一种附加的乐趣。那么，请在手边准备好片子，和笔者一同来回顾一遍吧——"他"成为"她"的王子的历程。

東のエデン 是谁杀了泷泽朗？

平心而论，这部作品在伏线的回收上倒也不是那样的不厚道。男主角泷泽朗扑朔迷离的过去基本在最后一话中给出了一个比较能自圆其说的解释。接下来，就让我们首先来把泷泽的经历整理一遍。泷泽朗原本是一个爱好电影的宅男（通过 11 话对网络用语的熟悉可以看出）。在维持生计打工卖报的过程中，他偶然与 Mr. Outside 相遇（第 4 话黑白回忆部分），并被授予了能自由使用 100 亿日元的 noblesse 手机。很快，他从履历中得知了 10 号 selecao 对日本发动导弹攻击的情报。对此他上网发帖召集了 2 万名 NEET 作为志愿者，在他们的帮助下采取了一系列引导群众避难的措施。成功避免了导弹攻击可能造成的人员伤亡，使本来或许会震慑全日本的导弹袭击，变成了人们茶余饭后谈论的“疏忽的星期一”。然而，接下来事情的发展却出乎了他的意料。有些 NEET 趁群众避难的空隙，闯入民宅实施盗窃，避难的群众开始向媒体抱怨，志愿者们也对泷泽如何得到情报产生了疑问。而更多与此无关的人们，则是带着麻木的心态想着“怎么不死几个人把事情闹大啊”。种种反应让泷泽伤透了心，为了平息这一切风波，他决定将仇恨的矛头转到自己身上——他所采取的作法，就是让自己化身成为导弹袭击事件的主使。

泷泽进行了一系列安排。首先，他将 2 万名 NEET 志愿者全部集中起来，强行夺走他们的手机和身上衣物，并在他们的面前声称自己就是就是策划了导弹袭击事件的恐怖分子——这么一来，NEET 和民众们的疑问就可以得到化解了。接下来，为了躲避媒体对 NEET 志愿者们的关注，他将 NEET 们用船送到迪拜拍电影，想让他们通过劳动回归社会——这或许是他认为的，最能对这个国家产生帮助的作法吧。完成了这一切后，他来到美国，在华盛顿的白宫前脱光衣服，举起枪，并用洗脑程序抹去自己的记忆。（虽然脱去衣服的原因目前除了 COS 亚当还找不出其他的解释……）我们可以预想一下接下来原本应该发生的情况。在白宫面前举起枪的他，会被警察直接逮捕，很快警察就会发现他临时住所里的大量枪支弹药和伪造的身份（这都是他事先为自己栽的赃），以及映着 2 万名 NEET 的照片，从而推断出他就是实施了导弹袭击的恐怖分子，而失去了记忆的泷泽则百口莫辩。就算没有被警察抓住，被指引回公寓的他也一定会因为公寓里的东西而确信自己是一名恐怖分子——就这样，他通过化身为恐怖分子，来承担了所有的罪，化解了所有的风波。从某种意义上来说，杀死了“9 号 selecao”。这个计划可谓十分之完美，就连当时在白宫附近监视的 1 号 selecao 看到这里，都认定“他就这样完了”而选择动身离开美国。

但是，这一切都被天真地努力往白宫门前的水池里丢硬币的**咲**给打乱了。**咲**的出现，给失去了记忆的泷泽朗带来了新的目标。他与她一起回到日本，结识了东之伊甸社团的伙伴。背叛了自己过去的计划，却再一次拯救了日本，最终成为了这个国家的王子……等等，王子？为什么会忽然有这种好像要让人在很多年以后面朝大海面朝王国面朝子民们泪流满面的东西跑出来啊？这不是一部看起来还挺现实的动画吗？——接下来，就让我们来讨论一下这个看起来很让人头大的问题。



selecao01	物部大树	原本是政府官员，因为不满政府而辞职，进入了亚东才藏的企业。已经暗中调查了 9 名 selecao（从 OP 画面看并不包括死去的 4 号和 12 号），并与 2 号，10 号 selecao 联手。片中看不到他确切地使用履历。
selecao02	辻仁太郎	自称已经拥有百亿以上资产，唯一想做的就是迅速从游戏中脱身的大富豪，作品中也看不到他使用手机的履历。
selecao03	不明	从履历上看是一个给孩子老人捐钱，捡拾公园垃圾的人。虽然看起来很普通，但在 OP 画面当中，他是唯一一个与神秘的“12 号”有过接触的人，从履历都是一些小事推测，可能还是一个孩子。
selecao04	近藤勇诚	警察 把所有钱用于赌博玩乐至只剩 7 日元。最后误将发给情人的短信发给妻子，被嫉恨的妻子刺死。
selecao05	火浦元	医生，致力于建设理想的医疗体系，最终把钱用光，被 supporter 杀死。
selecao06	不明	能从履历中看出的只有唱 K，要便当，缓解交通堵塞等等，大约可以推测为是一个热衷于享乐的年轻人。
selecao07	不明	履历包括了贩卖过期牛奶，混入毒大米，策划小学生集体食物中毒等等。有可能是因为社会责任感过强，想通过这些事件引起社会对食品安全问题的关注，也有可能单纯只是一个以犯罪为乐的变态狂。
selecao08	不明	履历主要集中在足球队的培养和联赛的改制上。看起来是希望通过足球事业的进步来拯救国家。
selecao09	泷泽朗	本片的男主人公
selecao10	结城亮	因为父母过劳死而怨恨社会，在物部的鼓动下用光几乎所有的钱来对日本发动导弹攻击，根据 OP 画面的暗示，他在最后应该也死在了 supporter 手下。
selecao11	白鸟 .D. 黑羽	华丽的 Johnny 收割者，渴求着充满爱的 Johnny。似乎想通过给日本坏男人去势，同时引进外国优秀壮男来达成改善人种的目的
selecao12	不明	之前完全没有使用过手机，唯一的一次使用是使用 5000 日元移走了“Juiz 本体”。



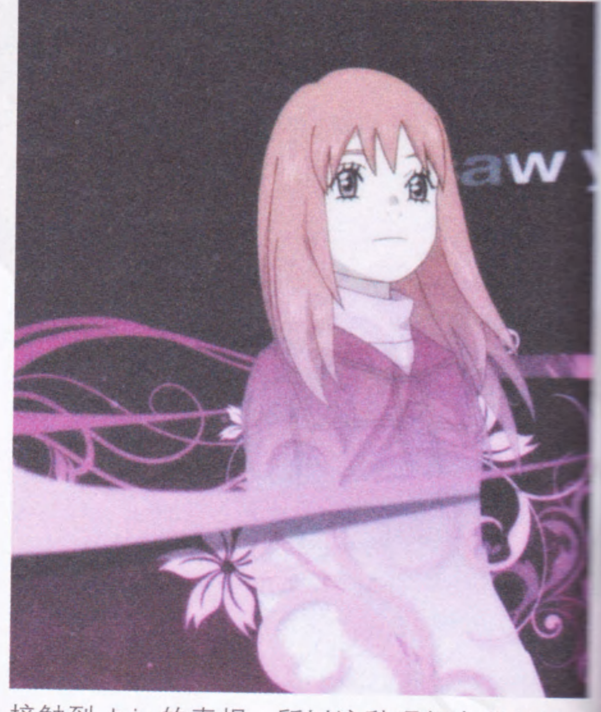
東のエデン 真正的目的，唯一的取胜法？

Mr. outside 在第 4 话中，指出了游戏的最终目标是“找出拯救这个国家的方法”。只要有人实现了这个目标，那么“他就会到达 Mr. outside 身边”，同时其他的 selecao 也会“被自动消灭”。

但是，什么才是“拯救这个国家的办法”呢？不同的 selecao 给出了不同的答案。4 号近藤勇诚在经过了短暂的尝试后即宣告放弃，认为“这世上靠一个警察根本无法维持正义”，自暴自弃地把钱都花在了赌博和女人身上。5 号火浦元为了心中的理想医疗体系注入了所有钱财，虽然造福了一方百姓但终究还是无法改变整个国家。11 号黑羽所做的是将国内的坏男人尽数阉割，同时引进国外优秀壮男。但她自己也清楚“这只不过是维护一半人的正义”。10 号结城亮试图用导弹攻击来实现既得利益的重新分配，但在 9 号泷泽朗的阻拦下彻底失败。

与他们不同，1 号物部大树采取了另一个思路：在深入亚东集团的过程中，他逐渐了解到了万能的 Juiz 其实是人工智能的真相。他认为 Mr. outside 已经死去，因此自己可以通过强行占有 Juiz，来夺得 Mr. outside 的资产和权力，从而“化身成为 Mr. outside”来赢得这场游戏。但是就在他即将取得成功之时，一直没有出现过的 12 号抢在他之前夺走了 Juiz。物部当时惊呼“12 号才是 supporter，不，outside 吗！”。这句话可以有两种理解：一是“只有 Mr. outside 才会知道 Juiz 的真相，所以可以断定做出这个命令的人肯定是 Mr. outside”——但是事实上，包括物部和在场的几人都能





接触到 Juiz 的真相，所以这种理解有些勉强。另一种理解就是“夺走了 Juiz 的 12 号，已经成为了 Mr. outside。”，即做到了物部想做而没能实现的事。这样解释似乎会更合理一些。

然而，正如那位拥有 Juiz 的声音的神秘女子所说的一样：“今夜并没有决出游戏的胜者。今后也请遵守 Mr. outside 的指示，继续进行游戏。”看起来成为 Mr. outside 并不是拯救这个国家的方法，也无法中止这个游戏。那么，选择在最后“让自己成为这个国家的王”的泷泽朗呢？

在日本，参加了动画互动游戏的观众可以收到一些提示线索的信息。而关于全剧最后那个让人一头雾水的结局的信息，则有这样两条。

"No.9 与森美咲的物语落下了帷幕"
"2011/2/19 Sat 8:11
No-09/ 成为这个国家的王 :*****
余额 :*****
2011/2/19 Sat 8:10
No-09/ 洗脑程序 /ATO 播磨脑科学研究所下载 : ¥900
余额 :*****"



因为又一次消除了自己的记忆的缘故，"No.9"与森美咲的故事确实是落下了帷幕，这一点很好理解。然而接下来的那个"成为这个国家的王"和由此导致的余额变化，就让人感到莫名其妙了。拦截了 60 枚射向全国各地的导弹后，泷泽朗意识到"这次的事件不再是靠装成恐怖分子所能掩盖过去的了"。因此他向 Juiz 提出要求，想用剩下的所有钱来"成为这个国家的王",从而解决这个风波。——王？是的，王。

可能有观众会问：如果能直接成为王来解决问题，那为什么一开始不这样做？为什么别人不这样做？首先我们必须认识到这个作品世界观中的一条准则：正如 Juiz 每次说的"noblesse oblige（高贵者的义务）"所暗示的那样，拥有越大权力的人，同时也必须背负更大的义务。作品中的其他 selecao 们，除了剑走偏锋的物部大树以外，大多是带着必败的决心将希望赌在自己的理想——也就是让他们成为 selecao 的强烈愿望上。他们确实获得了 100 亿日元这样的天文数字，但与此相伴而来的，却是"不拯救这个国家，就会被 supporter 杀死"的残酷义务。supporter 这个游戏规则中的存在，实际上正是现实中伴随着权力而生的义务的一种具现化。而失败的 selecao，在被 supporter 杀死之前，首先就被自己身上背负着的责任感给压垮了。而选择成为王，获得绝对的权力的同时，其背负的义务也将比任何一个人都重，因此没有足够的觉悟是无法做出这样的决定的。这种背负上世间一切生命的勇气，或许是无所不能的 Mr. outside 也欠缺的——否则他大可以自己按照想要的方式来拯救国家，不必委托给什么 selecao。如同泷泽说过的那样："这个世界上有那么多脑子聪明的人，却没有一个肯出来承担这个苦差，我自己本来也不大想做的。"但为了保护自己心爱的女孩，他还是向 Juiz 提出了要求。从手机履历上我们可以清楚地看到这个要求的结果：泷泽的余额变成了无限。这或许就是 Mr. outside 对泷泽这份决心的回答。

然而，Juiz 虽然受理了这个要求，却进行了一些偷工减料："希望在下次见面时，你会成为一个优秀的王子"。从第一话咲的独白开始就一直在强调两个事情："他不情愿地成为了王子"和"这是一个没有王的世界"。尽管泷泽已经凭借自己的决心获得了王的资格（无限的财富），但却无法得到王的地位，只能委曲求全地成为"王子"。而游戏也同样没有结束。这很可能意味着，真正的"王"，必须要靠完成 selecao 游戏的唯一的幸存者来担当。无论是掌握了万能的 Juiz 成为 Mr. outside，还是拥有了无限的财富成为"王子"，都无法中止这个游戏。他们不得不继续游戏，直到找到胜利的方法，成为名副其实的"王"。

那么又回到一开始的问题上来了，这个游戏真正的胜利法究竟是什么呢？从之前的分析我们可以看出，这个游戏的真正目标应该并不是"拯救这个国家"——因为这个问题的答案可能就连神山监督自己也答不上来——，而是"选出能够拯救这个国家的人"。泷泽朗已经充分表明了自己的决心，获得了王子的资格，那他距离 Mr. outside 想要的答案还差多少呢？在现有情报相对缺乏的情况下，我们只能根据规则来推断：或许游戏结束的一个前提，是其余 selecao 的死。规则中说明了"在某一个 selecao 完成任务时，其他的都会自动消灭。"反过来说，如果其他 selecao 都被消灭了，那游戏也就不得不宣告幸存者的胜利。这未尝不是剧情展开的一种比较合理的模式。结合剧场版 1 的标题"The King of Eden"来看，剧场版很可能将会为我们揭示游戏的最终结果，以及"王"的登基。这个问题就留待剧场版去验证吧。

東のエデン supporter究竟是谁?

纵观整个故事，最为神秘的人物非supporter这个存在莫属。supporter的第一次正式亮相，是在第4话的末尾。5号selecao火浦元为了理想中的医疗事业耗尽了钱财，于是supporter出现在了他的面前。从背影上看，supporter是一个穿着西装的男人。这是supporter在片中的第一次，也是最后一次明确身份的亮相。但是，必须要注意的一点是，这个背影很可能只是监督的一个误导，真正的supporter未必会维持这个造型。

接下来的一次对supporter身份的明确指认，是在第10话的末尾，在物部大树自以为已经得到了Juiz的时候，他发现了12号selecao将Juiz本体运走的履历。此时他惊呼"12号才是supporter"。这似乎给了supporter的身份一个清楚的交代。然而在下一话就出现了另一个截然不同的说法：2号辻仁太郎暗示了"物部就是supporter"的可能性。至此，supporter的身份猜测陷入僵局，成了无法解决的迷。那么，谁会是supporter呢？当然监督神山健治可以拿出一个从来没有见过的人物来凑数，不过这样也未免太无耻了一些。所以这里姑且先假定supporter是在剧中出现过的人。

从各方面来看，所有的线索都指向着至今未曾出现过的12号。他的一切情报都笼罩在未知之中，只与3号发生过一次联系，但却能第一次出手就涉及核心。我们所知道的，只有"在那一天之前完全没有使用过手机"这一条线索而已。我们也只能从这一点展开猜测。不使用手机，对supporter来说应该是一个非常不利的要素。因为这意味着他完全不能依靠手机的帮助，尤其是对于以制裁他人为己任的supporter而言。如果没有手机的帮助，就算身为supporter也将与一个普通人无异。那么，他特地这样做是为了什么呢?

很显然，刻意不使用手机，唯一的目的就是为了隐藏自己的存在。事实证明，只要使用过履历的人就都会被物部大树找到。12号通过不使用手机，成功地成为了唯一没有被物部调查过的人，也成功地在关键时刻反攻倒算，阴了物部一把。

——等等，我们是不是漏了什么。

只要反过来考虑，我们就会发现一个巨大的矛盾：12号没有手机履历，所以没被物部找到，然而有一个同样没有使用履历的人，却被物部找到了。作品中使用履历完全不明的有两个人，1号物部大树和2号辻仁太郎。但是物部大树至少还用电话拜托过香槟，回程机票等等，板津在调查手机履历时，物部的手机也确实是有着"通信费"云云的履历。只是被遮住了看不清全貌。唯一一个完全没有使用过，甚至连手机都没有拿出来过的，就只有2号——辻仁太郎。

也就是说，看起来是2号的辻仁太郎，很可能就是真正的12号——supporter。连名字都可能在暗示着这一点：辻仁太郎，去掉前面两字的偏旁就是"十二"。(和Mr. outside的名字来历一样冷吧)。他声称自己已经拥有了上百亿，言下之意就是"我不需要手机也可以做到自己想做的事"。因此就算看不到他的使用履历也可以让其他人理解，与此同时，就算不用手机的帮助，他也确实能够完成supporter的任务。事实上，板津在调查手机履历时，2号的那一栏完全是空荡荡的。(图1)由于片中他从未拿出过手机，因此目前没有任何证据能够证明他是真正的2号。以他的财力，就算伪造一个写着2号的手机骗过物部也并非难事。在听说Juiz本体被搬走时，另两人都大惊失色，也只有他神情自若地别过头去——这更加增加了他的可疑程度。

那么物部是怎样和从未使用过手机的仁太郎搭上的呢？答案只有一个——是仁太郎主动向物部发出了联络。目的则非常容易理解：为了通过深入亚东集团的物部来打听出Juiz的真相和所在位置。最后在物部尚未发觉之时，将Juiz偷偷转走。使用的手段，就是物部和泷泽刚来到学院都市时，从他们身边路过的几辆蓝色卡车。(图2，3)



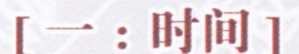
图01
图05
图09

那么接下来的展开会是怎样呢？看见60发导弹被拦截时，坐在车里的他嘟囔道"就算不落下导弹，这个国家也已经要迎来死亡了。"如果上述推论成立的话，此时的他已经夺取了Mr. outside的所有财产和权力，而最重要的，是Juiz这个无所不能的人工智能。他即将要靠这些来为这个国家带来不可避免的死亡——这就是为什么看起来已经家财万贯无欲无求的他，能凭借"强烈的意志"被选为selecao的原因。严格来说，这个推论还有一些无法解释的地方：真正的2号为什么没有使用自己的手机？而且如果说辻仁太郎才是真正的2号，那么OP画面里selecao之间的连线也出现了矛盾。虽然这些可以用引入新人物或者是归为监督的误导来解释，但多少还是有点牵强。在没有更多情



报的情况下，只能等待剧场版来为我们解谜了。

另一种比较简单的解释就是：从一开始Mr. outside就以12号兼supporter的身份加入了游戏。虽然按这种解释，这个Mr. outside实在是太低级趣味了些……不过与身份扑朔迷离的supporter不同，关于Mr. Outside的身份，在剧情中已经给过了较为明确的暗示：第四话的黑白回忆里，泷泽在卖报途中遇见了一辆出租车。（图4，5）鉴于这段画面是随着Mr. outside的讲解出现的，因此可以相信这一段画面就是泷泽初次遇到Mr. outside的经过。而这辆出租车和那个下巴颇有特点的司机，又在11话中得到了一个刻意的特写。（图6，7）应该可以确定，这个司机就是物部认为已经死去的Mr. outside——亚东才藏。



无法理解的矛盾和细节

除去那些显然是坑的谜题之外，片中还留下了大量难以解释的矛盾和细节。在这里也列举几个重要的可疑细节，以供读者们继续猜想。

[一：时间]

第一话的开头，**咲**乘坐出租车去白宫时，车上的时间显示为上午 8 点 43 分。（图 8）然而，在**咲**下车并且走到白宫面前后，她看了一眼手上的表，表上清晰地显示着 8 点半刚过。——穿越了？（图 9）两个都是刻意表现的细节，无法想象是制作时的疏忽导致的。用时差也无法解释：华盛顿时间上午 8 点 30 分等于东京时间晚上 22 点 30 分，就算**咲**从来没有调过手表，也不可能让手表显示出 8 点半来。那么，安排这两个互相矛盾的时间描述，是为了什么呢？

关于时间还有另一个令人在意的部分：就是动画的宣传词。宣传词上白纸黑字写着“向这个国家的‘气氛’发起挑战的男孩，和守望着他的女孩，短短 11 日的物语。”。但是让我们实际数一下：日本时间 2 月 12 日泷泽洗去自己的记忆，19 日成为王再次洗去记忆——TV 版中经过的时间仅仅才 8 天而已！这根本就是诈骗！空缺的那三天呢？

因此出现了一种叙述性诡计说。即认为标题画面之前，**咲**乘坐出租车的部分，可能发生在一切事情完结之后，或是某个另一时间段，例如空缺的三天之中。而标题画面之后，即**咲**出现在白宫门前之后的部分，才是故事真正的开始。我们还可以找出许多貌似支持这套理论的细节，例如前半出现的飞机飞行轨迹，在后半消失得无影无踪，前半阴暗的天气，后半忽然开始变得明亮，甚至连**咲**坐在出租车上时的表情，都显得特别阴郁一些……等等。不过一直到全剧终，这种诡计说都派不上什么实际用场。就不知道之后的剧场版是否会重拾这个细节了。

[二：裤子]

同样是在号称“集结了所有谜团”的第一话。泷泽对着一个路过的美国人露出了下半身，后者立刻一脸欢喜地当街脱下了裤子送给泷泽。明明在国外是无法使用 noblesse 手机的，泷泽又是如何让美国人听话的呢？官方 BLOG 还专门针对观众的这个疑问作出了回答。然而回答却含糊其辞：“答案是，‘发生在森美**咲**身上的事情’。其他的就不能多说了。”——结果一直



到全片结束，这一幕都没有得到合理的解释。在森美咲身上发生了什么事情？她将外套借给泷泽还可以理解，但当街脱下裤子借人显然不是什么正常人出于善心会做出来的事情。还是说，在咲看见这一幕的时候，她用某种难以言喻的力量影响了那个外国人的思维？官网的这个模糊不清的说法直接导致了森美咲阴谋说的兴盛。首先，整个故事的开端，是从她来到白宫门前祈愿开始的。她的愿望是“改善日本现在的气氛”——事实上，这实在不大像一个大学刚毕业，还暗恋着自己姐夫的普通小女孩会去想的事情——就在她许愿后，向这个国家的‘气氛’发起挑战的男孩就出现了。结合片头她大彻大悟似的发言，让人很难不去怀疑她背后是不是隐藏了什么关系到作品世界观的大秘密，甚至怀疑她就是 supporter 乃至 Mr. Outside 也大有人在。当然，随着作品的进展，对她身份秘密的猜测也一个个地被否定。这个看起来似乎有什么玄机的细节也成了没有答案的谜。

[三：书架]

在第四话『真实的现实，虚构的现实』当中，有一个大杉在书店里给咲打电话的镜头。这个镜头看起来似乎平淡无奇，但是只要放大就能发现，大杉身后书架上的书的封面，大多与“9”这个数字有关，而 9 号，正是泷泽朗的 selecao 号数。(图 10) 在其他动画里这或许只会被当成一个让观众会心一笑的彩蛋。但在这部设定细致的作品当中，这就是一个很能勾起人遐想的细节了。尤其是结合起这一话的标题，以及这一话中出现的 Johnny 生物来看，这就更让人怀疑起“真实的现实，虚构的现实”所指的真正含义来。

[四：物部的真实用意]

“疏忽的星期一”原本预定要发射 10 枚导弹，方法和地点全都是由结城亮决定的。然而在得知泷泽召集 NEET 志愿者疏导避难后，物部在 2010 年 12 月 21 日对结城亮提出要求，追加了一枚攻击丰州的导弹，发射日期为次年 2 月 13 日。用意似乎是“对知道内情的 NEET 志愿者进行灭口（第 11 话中 2 号语）”。然而，泷泽早在 12 月 13 日就完成了将 NEET 们送往海外的工作，NEET 们回国也是在次年 2 月 19 日的夜晚，无论怎么看，都起不到“消灭 NEET 灭口”的效果。物部在提出这个要求时，心里应该很清楚这一点才对。而这一发导弹所造成的结果则更加诡异。它极其巧合地击中了一架飞过的客机，机上乘客除了两个 6 岁的孩子以外全部丧生。也是“疏忽的星期一”事件中唯一出现受害者的一次。别说是消灭 NEET 了，追加的这一发，甚至连丰州都没能打到。物部与导弹的关联不仅如此。11 话中任太郎说过“3 天前，有人改写了爱国者导弹的战术程序”。作品中时间的三天前，正是第 5 话，在泷泽让首相“无



语”之后，物部站在某个类似自卫队基地的地方对 Juiz 下达了指示。在泷泽迎击导弹时，直升飞机上的物部也说“看起来还算是赶上了”。这意味着无论是导弹的发射还是拦截，都是物部在背后操纵的结果。那么自导自演这一幕的用意是什么呢？至今没有公开手机履历的他，在这部作品中又扮演了一个怎样的角色呢？看起来只有他自己清楚了。

[五：Johnny]

什么是 Johnny？

相信这是一个困扰过每一个观众的问题。很显然，第一话中女警和泷泽的对话似乎已经生动形象地为一头雾水的观众们解释了这个词的隐晦含义。



确实，这个词的出典源自作家森见登美彦的作品（他同时也是女主角森美咲的名字来源），用以表现男性的某部位。然而就在第四话，这个词被赋予了新的含义——指代那些从电脑里爬出来的怪异生物。（图 11）

怪异生物的出现主要有三处，第一处是第三话泷泽的白日梦中，结合他的反应（你们这些废物！）来看，应该是指代那些辜负了他期待的 NEET 们。在五话末尾他向咲告白时，在“给 100 亿就让人拯救这个世界？别开玩笑了！”这句话之后他低声说了一句“所以 Johnny 才会那样……”这句话很可能表示了他对背叛了自己的 NEET 们的失望。

然而第二次，Johnny 的出现就比较怪异了：第 8 话开头，泷泽在迷糊中看见黑羽飞向天空，同时将一个 Johnny 撕裂。黑羽所盯上的目标应该和 NEET 扯不上什么关系才对，而“撕裂”这个动作，也让人难以理解其中的含义。（图 12）第三次则更加特殊，在第 11 话，从迪拜回来的 NEET 们大量涌入百货中心。此时他们的身影在墙上映出一个个 Johnny 的模样（图 13）——这一次不仅不是泷泽的幻觉，甚至都不是由泷泽的眼来看，而是第三者的视角了。这是否在暗示着，这个世界中的 NEET，或许只是某个世界中“Johnny”的映射？我们所看见的这个世界，在某个世界看来只是“虚拟的现实”？不断堆积的谜题，眼看只有留给剧场版解决了。但是在这之前，我们还必须面对最后一个谜题。那就是——剧场版要怎么拍？

東のエデン 关于剧场版的瞭望

早在 TV 版动画开播伊始，制作方就早早公布了预定制作剧场版的消息。各种传闻也接连不断，例如“剧场版是总集篇”“剧场版说的是泷泽之前的故事”等等。一直到 TV 版结束，官方才公布了可靠的资料：剧场版由『The King of Eden』以及『Paradise Lost』两部组成。并且在官网上放出了一个预告片。官网上放出预告片并不是第一次，在第 11 话播出之前，官方就放出过一个 11 话的所谓预告片。这个一分多钟的预告片堪称一绝，整篇都使用了上一话的旧画面和对话，只在最后加了一句新的台词。剧场版的预告片也同样没有让人失望：画面全部来自 TV 版的重新剪辑，不包含哪怕一个新画面。唯一新添加的，就是咲的画外音“在这个没有王的国家里，他再次选择了战斗”，以及字幕“在泷泽朗消失半年之后的故事”。不过，这就已经足以让人作出各种猜想了。

在 TV 版的最后一幕中，泷泽对自己再次进行了洗脑。这就可以看作是“泷泽朗的消失”。而“再次选择了战斗”，则表示着成为了王子的泷泽朗，将会迎接新的战斗。如果之前的那些推论正确的话，那么他的敌人，应该是拥有了万能的 Juiz 的仁太郎，和他那能够确实给日本带来灭亡的计划。除此之外，伊甸社团和他们的超科技究竟能对半年后的世界起到怎样的影响，也很让人期待。

单从名字上推断，The King of Eden 如同之前说过的那样，可能会描述游戏的结束和王的登基。而 Paradise Lost，则让人联想到王的毁灭。但是我们现在也难以确定 Production.I.G 是否真的会那么厚道，而且两部剧场版的安排，也确实很容易让人想到“一部总集篇，一部续作”这种作法。在进一步的情报公开之前，我们能做的似乎还是只有把 TV 版来回来回地看，看看是不是能从什么犄角旮旯的地方看出点新东西来。——能让观众产生这种乐趣，神山监督想必也乐得合不拢嘴了吧。▲

東のエデン
Eden of The East



绚丽绝色的画师插画与百花缭乱的卡牌战记

——『水瓶世纪 Aquarian Age』

文 / 东京十一豺

隐藏在人类历史中，有三股势力秘密地在争夺地球的霸权。这三势力分别是：东方的灵能力者集团阿罗耶识、西洋的魔法结社 WIZ-DOM 以及流着古代异种生物之血统的军团 Darklore。

这三股势力一直未分出高下，历史的车轮来到了以占星术为主的大变革时代——“水瓶年代”，新的超能力组织 Evolution Generation Organization ——“E.G.O.”诞生并加入了这场混战。而且还出现了可以操纵他人、使他人力量觉醒，名为 Mind Breaker 的超能力者开始单独介入这场龙争虎斗。

神秘的宇宙人 Eraser 也在此时突然袭来，地球方面好不容易成功击退他们，却又遭到新的敌人的攻击。那就是极星帝国——从拥有不同历史的异次元地球而来的侵略者。自此身陷这场地球侵略战的只剩下四股势力与 Mind Breaker。决定未来的混沌时代——水瓶年代才刚揭开序幕。

——这便是，『水瓶世纪』的世界

『水瓶世纪』的游戏目的与概念



『水瓶世纪』就是一个每个玩家以 Mind Breaker 的身份，操纵着持有各种能力的角色，以打倒其它 Mind Breaker 为目的的游戏。

玩家持有的水瓶年代卡，就代表着各 Mind Breaker 所拥有的可能性。这种可能性也就代表着 Mind Breaker 的能力，胜利者以夺走失败者能力的方式，来使自身的力量更为强大。角色的卡片因为也关系到 Mind Breaker 与角色之间互相配合的可能性，角色被夺走也就等于可能性、能力的丧失。

★匠心独具的游戏规则

简单的说，角色就是 Mind Breaker 的力量，以此互相争夺决定胜负，是到目前为止从未出现过的好玩的游戏。而且，不单单只能双人对战，也可以进行玩家与角色之间战斗的单人游戏，甚至是多位玩家进行大乱斗的多人游戏。拥有各种能力的卡片可以组合成许多不同的种类，虽然规则简单，但玩家所采取战略却是有无限的组合。



『水瓶世纪』的发展

『水瓶世纪』(**アクエリアンエイジ**、Aquarian Age)，是 BROCCOLI 社的一款卡牌游戏，其著名作品还包括有『DiGiCharat』系列、『银河天使』系列等。然而『水瓶世纪』与另外两个系列相比，拥有独特、原创的世界观与故事背景，更是突显它的优越性，一流的插画师阵容更是让人赞不绝口。

从 1999 年 7 月发售的第一弹 SAGA1，到现在发售的第三代 SAGA3，今年『水瓶世纪』迎来了它的十周年纪念。发售历史如此长的『水瓶世纪』，不但已经具备了丰富的设计经验，娱乐性和趣味性也非常之高，游戏的平衡性以至游戏的其他方面，从 SAGA1 到 SAGA2、再由 SAGA2 到 SAGA3，『水瓶世纪』在几次变革中也越来越成熟和稳定。

水瓶世纪的卡包的发售列表

*SAGA Ⅰ *
{补充包 :}
覚醒の乙女たち
双児宮の鏡
獅子の戦旗
天蠍宮の宿命
悠久の処女宮
夢幻の天秤宮
磨羯宮の女神
オリオンの少年
オリオンの少年 2
オリオンの少年 3
オリオンの少年 4

*SAGA Ⅱ *
{补充包 :SagaII}
麗しのカシオペア
金牛宮の猛襲
愛しのアンドロメダ
双魚宮の深淵
閃光のサザンクロス
ユニコーンの恋人
金牛宮の猛襲
双魚宮の深淵
情熱の白羊宮
ペルセウスの勇者
フェニックスの羽
魔弾の射手座
蛇使いの杖
{画师卡包 :}
『かなん』
『かわく』
『コゲどんぼ』
『早瀬あきら』
『美樹本晴彦』
『極楽院櫻子』
『後藤なお』
『七瀬葵』
『ひな。』
{收藏卡包 :}
『新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画』
『エイケン』
『らいむいろ戦奇譚』
『ビジュアルアーツスペシャル』
『ニトロプラススペシャル』
『デ・ジ・キャラットファンタジー エクセレント』
『オービットスペシャル』
『アリスソフトスペシャル』
『ストリートファイター』
『戦国武将スペシャル』
『カオシックルーン』
『新世紀エヴァンゲリオン綾波育成計画 With アスカ補完計画』Part.2
『フロントウイングスペシャル』
『グローランサー IV ～ Wayfarer of the time ～』
『ケロQスペシャル』
『オーガストスペシャル』
『ザウススペシャル』
『真・女神転生 III NOCTURNE マニアクス』
『minori スペシャル』
『ビジュアルアーツスペシャル』Part.2
『新世紀エヴァンゲリオン綾波育成計画 With アスカ補完計画』Part.3
『デ・ジ・キャラットにょ』
『ヤミと帽子と本の旅人』
『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』
『工画堂スタジオスペシャル』
『熱風海陸ブシロード』
『ぱじゃまソフトスペシャル』
『ニトロプラススペシャル Part.2』
『オービットスペシャル Part.2』
『ラグナロク ジ・アニメーション』
『ふしぎの海のナディア』
『ギャラクシーエンジェル』アニメ版
『グローランサー IV Part.2』
『花右京メイド隊』



SAGA3
{ 补充卡包 :}
逆襲の巨蟹宮
魔術師の呪文
悪魔の契約
恋人たちの協奏曲
女教皇の瞳
太陽の恵み
月光の秘儀
運命の輪
遺伝子の力
隠者の森
審判の日
星の煌輝
ベストセレクション
皇帝の宝冠
教皇の祭壇
絶神の戦車
{ 其他画师卡包 & 收藏卡包 :}
イレイザー帰還パック
プリンセスパック
プラチナアーティストパック “桜沢いづみパック”
プラチナアーティストパック “七瀬葵パック”
φなる·あぷろーち
舞 -HIME
ながされて藍蘭島
ギャラクシーエンジェル
舞 -HiME 運命の系統樹
らぶげ
MOON STONE
ギャラクシーエンジェル II & I





不得不说的是，『水瓶世纪』除了原创的故事背景外，发售的每一个补充包系列，都有着在故事背景下的独立而又富有色彩的剧情，下面便简单介绍一下 SAGA3 前三弹的剧情：

★第一弹：逆袭的巨蟹宫

在 SAGA1 时代中，被地球四大势力联手击退的宇宙人 Eraser 渐渐在 SAGA2 的历史中消失。但是此刻，Eraser 卷土重来，侵略的作战开始！

★第二弹：魔术师的咒文

WIZ-DOM 对魔术咒文的深入研究，失传已久的古老秘术再度出现，同样拥有异端魔力的极星帝国，他们的死灵系法术也越发强大，魔法剑士的出现，创造了新的局面。

★第三弹：恶魔的契约

为了对抗 Eraser 的再度袭击，自古以来与天使对立的 Darklore 恶魔们被召唤出来。然而，WIZ-DOM 担心 Darklore 的力量过于强大，为了制约恶魔的力量，他们利用数世纪前跟恶魔的契约使恶魔们复活……

除了补充包以外，水瓶世纪还有收藏包、纪念包、经济筑和一些比赛或者活动的限定赠品等。收藏包分为系列包和画师包，纪念包则是一些游戏、动画为主题的卡包，经济筑就是官方的预组。另外还有卡册和纪念套装。在卡片的种类方面，一般分为 5 种，普通 C 卡、一星 U 卡、两星 R 卡、三星闪卡 SR、半框卡和华丽的无框 VF 卡。一般一包补充包均收录一张 R 卡和按一定比例的数张 U 卡和 R 卡，一个补充 BOX 均随机三包左右收录了 SR 卡、随机出现一包收录 VF，而半框卡大部分就是一些特别卡包或特别的纪念卡。具体图片读者在文章的插图就会了解得到。



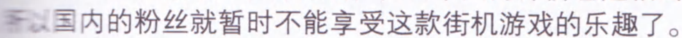




『水瓶世纪』在 ACG 界的发展

『水瓶世纪』因为在日本人气持续高涨，并相继出现了小说、漫画以及动画等衍生作品。由『魔法少女樱』和『chobits』的监督阿部恒执导的动画『水瓶世纪』在 2002 年播出，随后还推出了 OVA 动画。2006 年 11 月，『水瓶世纪』发售了 7 周年纪念广播剧 CD，参与声优包括水树奈奈、平野绫等人气偶像。在 2008 年，更是上映了一部由『水瓶世纪』系列漫画『猎户座少年』改编而成的真人版电影『水瓶世纪剧场版』，由樱田通、桐原乐人等出演。

在游戏方面，2005 年 6 月底，『水瓶世纪』发售了一款 PC 平台卡片对战网游『Aquarian Age Online』，受到了一致的好评。后来，『水瓶世纪』更是推出了一款名为『Aquarian Age Alternative』的街机卡牌游戏，在日本国内评价也是相当不错。遗憾的是，目前国内没有这种街机，所以国内的粉丝就暂时不能享受这款街机游戏的乐趣了。





杀必死！百花缭乱的美图

虽然说游戏的故事与概念是游戏的亮点，但是比起『水瓶世纪』的插画卡图，还是不够耀眼夺目。

『水瓶世纪』不只是在众多卡牌游戏中，纸张和印刷质量比较优越的，它的插画质量也早就已经达到了 CG 的等级。这点绝对是在 Trading 卡牌游戏界中一枝独秀的。所以你也会发现，在很多画师的画集中，都有大量收录他/她们在『水瓶世纪』里画的插画。

也许会有人问这样一个问题："那么，到底有多少有人气的画师参与创作了『水瓶世纪』？"，笔者只能说，或许应该把问题改为"到底有多少比较有人气的画师没有参加水瓶世纪"会更好回答一些吧。即使你对打牌没兴趣，但无论是七濑葵、美树本晴彦、七尾奈留或是其他一线画师的作品，还是每期发售的补充包发布出来的参作画师名单，都会让你垂涎三尺，欲罢不能。『水瓶世纪』为收藏控们准备的大量收藏卡包和一些纪念卡包也是很受欢迎的。

『水瓶世纪』在独特的故事模式和卡片设计的烘托下，很大程度的吸引了玩家的喜好，除了分为六大势力外，水瓶世纪里的每一个角色，都拥有着自己的种族、分类或职业。例如学生分类，像女子高中生等；工作者分类，像女仆、有特定职业者等;还有幽灵、恶魔、天使、人鱼、人狼、魔法师以及猫耳角色的猫科兽族和巫女、阴阳师等的灵能者……各式各样的萌点冲击着玩家的眼球。自己喜爱的角色的不断登场，不得不让玩家眼花缭乱！

部分水瓶世纪的卡图和执笔画师
















平ひろ
⑤：ターン終了時まで、目標の≪キャラクター1人≫に±0／−5・−(5)／−5し、このキャラクターに±0／+(5)／+5する。メインフェイズ終了時まで、あなたの任意のあなたの手札1枚をあなたのダメージ置き場に置くことで、≪このキャラクター≫からアタックコストまたはガードコストを支払ったものとして扱うことができる。
4
フェザーライト“羽生 美輝”
4
No.1218★★ illust.鈴平ひろ
WHE 1.0 ©BROCCOLI


驹都えーじ
≪このキャラクター≫は のファクターを1つ持つ。
Ⓧ：メインフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫は攻撃力に−X・+(X)され、イニシアチブを得る。
4
弓道家“日置 経子”
5
No.0757★★ illust.駒都えーじ
HIG 1.0 ©BROCCOLI


美树本晴彦
このキャラクターのパワー1につき、≪このキャラクター≫に±0／+1／+1する。
≪このキャラクターに与えられるダメージ≫に−(1)して判定する。
4
サイキック・プライマル“藤宮 真由美”
4
No.PR056 illust.美樹本晴彦
DEV 1.0 ©BROCCOLI


館川まこ
目標の≪キャラクター1人≫に(X)ダメージを与える。
「痛いの痛いの飛んでけ～！」
邪印
No.0094★★ illust.館川まこ
CAN 1.0 ©BROCCOLI


かわく
【“ィアーリス”のみブレイク可能】
Ⓧ：目標の≪キャラクター1人≫にXダメージを与える。
6
女帝竜“ィアーリス”
4
No.0200★★ illust.かわく
CAN 1.0 ©BROCCOLI


极乐院樱子
シールド　チャージ1
≪パワー0のあなたの支配キャラクター全て≫はプロジェクトカードの効果を受けない。
①：目標の≪ のパーマネントカードまたはプロジェクトカードまたはファストカード1枚≫を捨て札する。その後、≪あなたのダメージ置き場のあなたの任意のカード1枚≫を、あなたの手札に戻す。
3
穏巫女“日御影 静流”
4
No.1513★ illust.極楽院櫻子
HER 1.0 ©BROCCOLI




村上水军
②：目標の≪パワー0のネームレベルでないキャラクター1人≫を、目標のオーナーの勢力エリアのアクティブキャラクターにする。
4
ブラック・カウンテス“エルジェベート・バートリ”
3
No.0860★ illust.村上水軍
HIG 1.0 ©BROCCOLI


大野哲也
①：メインフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫はイニシアチブを得る。
①：メインフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫はペネトレイトを得る。
①：パワーカードフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫はチャージ3を得る。
①：メインフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫の攻撃力に+3する。
光の剣
No.0969★★ illust.大野哲也
SUN 1.0 ©BROCCOLI


笃见唯子
メインフェイズ終了時まで、≪あなたの任意の勢力1つの、精神力X以下のキャラクター全て≫の耐久力に−1する。
夏休み
No.0450★ illust.篤見唯子
DEV 1.0 ©BROCCOLI





てぃんくる
シールド　チャージ1
≪あなた≫は、あなたがチャージの効果でセットするカードの内容を見ることができる。
①：目標の≪ のパーマネントカードまたはプロジェクトカードまたはファストカード1枚≫を捨て札する。その後、≪あなたのダメージ置き場のあなたの任意のカード1枚≫を、あなたの手札に戻す。
5
智天使"ヨフィエル"
3
No.1573★　illust.てぃんくる
HER 1.0 ©BROCCOLI



宮下未紀
目標の≪あなたのテリトリーのキャラクター1人≫に、あなたのデッキの上からX枚のカードを、パワーカードとしてセットする。Xは目標の精神力に等しい。その後、あなたのターンは終了する。この時、メインフェイズ、パワーカードフェイズ、ディスカードフェイズは同時に終了したものとして扱う。
キス・オブ・アドレッセンス
No.PR067　illust.宮下未紀
VER 1.0 ©BROCCOLI



純珪一
ブレイクスルー　イニシアチブ
「それ以上近づくと危ないぞ？」
(4)
純潔の騎士"アニエス・ラ・ブルー"
4
No.1094★★　illust.純珪一
MOO 1.0 ©BROCCOLI



こげどんぼ
【"ルミ・フラメル"のみブレイク可能】
①：このエフェクトのコストはあなたのダメージ置き場に置く。目標の≪プレイヤー1人≫は、自分の捨て札置き場のカード全てをシャッフルし、その中からランダムに選んだカードX枚を目標のデッキに戻し、デッキをシャッフルする。Xはあなたのダメージ置き場のカード枚数に等しい。
①：メインフェイズ終了時まで、≪このキャラクター≫はインフィニティを得る。このエフェクトのコストはダメージ置き場に置かれる。
(4)
錬金術師"ルミ・フラメル"
4
No.0793★★　illust.コゲどんぼ
HIG 1.0 ©BROCCOLI



すぎやま现象
このカードがセットされた場合、≪このカードのコスト≫はオーナーの手札に戻り、≪あなたのダメージ置き場の"飯塚 秋緒"のネームを持つカード≫はオーナーの手札に戻る。
このキャラクターが耐久力にダメージを受けて捨て札になる場合、このカードをオーナーの手札に戻し、≪このキャラクター≫は場に残す。
5
天狼"飯塚 秋緒"
5
No.0551★★　illust.すぎやま現象
DEV 1.0 ©BROCCOLI



ごと P
2
八咫烏女子中学生
2
No.2182　illust.ごとP
CHA 1.0 ©BROCCOLI



あさぎ櫻
シールド
≪このキャラクター≫はアタック宣言できない。
≪このキャラクター≫はプロジェクトカード・ファストカード・エフェクトの効果を受けない。
4
人魚姫"リムノレイア"
4
No.1409★　illust.あさぎ桜
STR 1.0 ©BROCCOLI



あづみ冬留
≪アタック宣言またはガード宣言した、ネームを持つキャラクター≫に±0／＋X／＋Xして判定する。
≪アタック宣言またはガード宣言した、ブレイクしていないキャラクター≫に－X／－X／－Xして判定する。
Xはこのキャラクターのパワーに等しい。
①：メインフェイズ終了時まで、目標の、≪あなたの支配キャラクター1人≫にネーム"ジャッジメント・アドミニストレイター"を与える。
(4)
ジャッジメント"ダニエル・ボーラン"
4
No.1656★★　illust.あづみ冬留
JUD 1.0 ©BROCCOLI



CARNELIAN
≪このキャラクターを対象に含む、プロジェクトカード・ファストカード・エフェクト≫
効果を発揮しない。
このキャラクターがバトルする際、≪このキャラクターのバトル相手を対象に含むプロジェクトカード・ファストカード・エフェクトと、このキャラクターのバトル相手のスキル・エフェクト全て≫を無効化する。
①：ターン終了時まで、目標の≪キャラクター1人≫のスキル・エフェクト全てを
する。
6
エルヴン・ハーミット"シルマリル"
6
No.1550★★　illust.CARNELIAN
HER 1.0 ©BROCCOLI


蘭宮涼
≪このキャラクター≫は のファクターを1つ持つ。
≪精神力1以下のキャラクター≫のチャージ1を無効化する。
5
大竜魚“バハムート”
4
No.0865★★ illust.蘭宮涼
HIG 1.0 ©BROCCOLI


真時未砂
ドロー＋1 チャージ1
このカードがセットされた場合、≪あなたのダメージ置き場のあなたの任意のパーマネントカード1枚≫を、あなたの任意のあなたの支配キャラクター1人にセットできる。
≪パワー0のキャラクターにセットされているパーマネントカード全て≫を捨て札する。
≪パーマネントカードをセットされているキャラクター≫が捨て札になる場合、セットされているパーマネントカード全てを、そのオーナーのダメージ置き場に置くことで、そのキャラクターを場に残すことができる。
4
湖の女主人“モルガン・ル・フェイ”
4
No.1546★ illust.真時未砂
HER 1.0 ©BROCCOLI


西E田
シールド ペネトレイト
≪このキャラクターのアタック宣言に対してガード宣言するか、このキャラクターにガード宣言された、ブレイクしていないキャラクターを構成するカード全て≫を、そのオーナーのダメージ置き場に置く。
5
猫神“真央・バースト”
5
No.1547★★ illust.西E田
HER 1.0 ©BROCCOLI

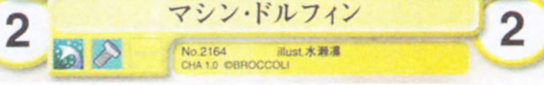

成瀬ちさと
あなたの任意の≪あなたの支配キャラクターX体≫を、あなたの勢力エリアに移動させる。その後、あなたの任意の≪あなたの勢力エリアのキャラクターX体≫を、あなたの支配エリアに移動させる。
軌道エレベーター
No.1605★★ illust.成瀬ちさと
JUD 1.0 ©BROCCOLI


すかぢ
イニシアチブ
≪このキャラクター≫の攻撃力に＋(X)する。Xはあなたの対戦相手全ての手札枚数の合計に等しい。
5
ヴァーチャー・アイドル“アラエル”
5
No.1580★★ illust.すかぢ
HER 1.0 ©BROCCOLI


萌木原ふみたけ
チャージ2
①：メインフェイズ終了時まで、≪ブレイクしているあなたの支配キャラクター全て≫は、 のプロジェクトカードの効果を受けない。このエフェクトのコストをオーナーの手札に戻す。
4
姫将軍
3
No.1265★ illust.萌木原ふみたけ
WHE 1.0 ©BROCCOLI


okama
≪プレイヤー全て≫は自分のターンのメインフェイズ開始時に、Xドローする。その後、自分の手札X枚を捨て札する。Xはこのキャラクターのパワーに等しい。
このキャラクターのパワーが0の場合、≪このキャラクター≫は、プロジェクトカード・ファストカード・エフェクトの効果を受けない。
4
おてんばフェアリー“シトロン”
3
No.2131★★ illust.okama
HIA 1.0 ©BROCCOLI


水瀬凛
ドロー＋1
「この子ね、すっごく頭が良いし、冷たくて気持ちいいんだよぉ～♪」


2
マシン・ドルフィン
2
No.2164 illust.水瀬凛
CHA 1.0 ©BROCCOLI


樋上いたる
≪ガード宣言したキャラクター≫に(X)ダメージを与える。Xはこのキャラクターのパワーに等しい。
5
涕天使“マトリエル”
3
No.PR144 illust.樋上いたる
HER 1.0 ©BROCCOLI

作为Mind Breaker，试着参加战斗吧！



★套牌的组成：

1.『水瓶世纪』的套牌张数40－60张，同一名称的卡牌，在一副套牌里最多只能放四张。

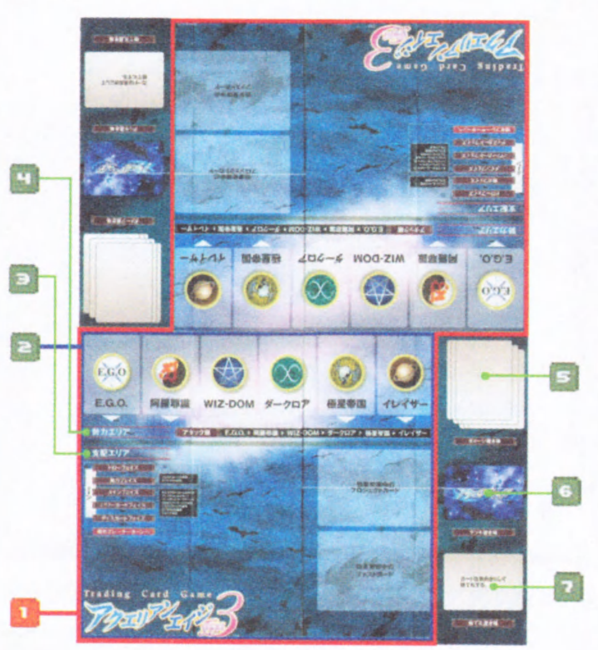
★败北条件：

1. 有10张卡牌进入伤害区的时候。
2. 回合结束时，牌库已经没有卡牌了。
3. 当你非要抽牌，而牌库又没有卡牌的时候。

★对战开始前：

1. 确实洗牌
2. 套牌需放在己方的牌库，以猜拳或其他的方式决定先攻、后攻
3. 之后，双方分别从各自的牌库中抽7张牌到手上。





{①"场"}

所有玩家的"テソトソー(领域)",不包括"ダメージ置き場(伤害区)"、"デツキ置き場(牌库)"、"捨て札置き場(弃牌区)"。

{②"テソトソー(领域)"}

"勢力エソア(势力区)"和"支配エソア(支配区)"两者合起来的场所。每个玩家都有各自的领域。

{③"支配エソア(支配区)"}

放置玩家支配角色的地方。

{④"勢力エソア(势力区)"}

放置势力角色的地方。同一个势力的角色须叠起来放。

{⑤"ダメージ置き場(伤害区)"}

受到伤害时，除角色卡以外的卡，需将卡片正面朝上放置在此区域。

{⑥"デツキ置き場(牌库)"}

自己的套牌要盖起来放在这块区域。

{⑦"捨て札置き場(弃牌区)"}

使用过的卡牌、从场上除去的卡牌、从手牌里丢弃的卡牌、在战斗中舍弃的卡牌等全都必须叠在一起放到这块区域。



卡片的介绍

[卡片的势力]

水瓶世纪里有分6个势力，各种势力有象征的颜色和标志。



{①E.G.O.}
超能力者集团
势力颜色：白

{②WIZ-DOM}
西洋魔术结社
势力颜色：蓝

{③イレイザー(Eraser)}
异星人舰队
势力颜色：黑

{④阿罗耶识}
东方咒术联盟
势力颜色：红

{⑤ダークロア(Darklore)}
异种生物军团
势力颜色：绿

{⑥极星帝国}
异次元侵略者
势力颜色：黄

[卡片的种类]

水瓶世纪里有5种卡片：

角色卡 (Character)

成为你的伙伴来参加战斗，是最重要的卡片



{①精神力}
能够设置的能量卡上限的数值

{②攻击力}
表示能够给予多少伤害的的数值

{③耐久力}
表示这个角色能承受多少伤害的数值

{④分类图示}
表示这是个怎么样的角色的标志

{⑤卡片名称}
此卡的名称，卡片的使用法

{⑥卡片内容}
角色的效果、技能或台词。角色卡拥有着精神力，攻击力，耐久力这3项能力值，能和对手的角色来进行战斗。另外，为了使用角色卡以外的卡片，必须先出角色卡。



觉醒卡 (Break)

角色成长、变身、觉醒的卡片



{①精神力}
{②攻击力}
{③耐久力}
{④分类图示}
{⑤卡片名称}

{⑥卡片内容}
角色的效果、技能或台词

{⑦必要因素 (factor)}
卡牌右上印制的势力标示数量，即为必要因素。在支配区中的势力角色数与势力标示数量相同或以上便能满足必要因素条件。

{⑧消费值 (cost)}
印在必要因素旁圆圈中的数字就是消费值。若能从己方支配区中角色支付和此数字同样张数的能量卡，即为满足了消费值的条件。支付消费值须和打出卡牌时同时进行。另外，如果从不同的角色中支付能量卡，合计后只要达到消费值也是可行的。

觉醒可以说是水瓶世纪的特征，在配置觉醒卡时，除了必要因素和消费值外，能够配置觉醒卡的角色也是必备的。觉醒卡只能够配置在拥有和觉醒卡相同分类图示的角色上。



装备卡 (Permanent)

武器、装备的卡片



{①对精神力的修正}
{②对攻击力的修正}
{③对耐久力的修正}
{④卡片名称}
{⑤必要因素}
{⑥消费值}
{⑦卡片内容}

瞬效卡 (Fast)

任何时候都能使用的隐秘绝招



{①卡片名称}
{②卡片内容}
{③必要因素}
{④消费值 (cost)}
{⑤持续时间}
{⑥效果范围}

*** 计略卡 (Project)***

你或是伙伴所使用的魔法、仪式



{ ①卡片名称 }

{ ②卡片内容 }

此卡的效果

{ ③必要因素 }

{ ④消费值 (cost)}

{ ⑤持续时间 }

此卡能持续在场上或效果发动的持续时间

{ ⑥效果范围 }

此卡发挥效果的对象范围



[回合流程]

*** 第一阶段 : 抽牌阶段 ***

从自己的套牌中抽 7 张牌到自己的手上，之后的抽牌阶段每次抽 1 张牌。

*** 第二阶段 : 势力阶段 ***

我方持有反抗意识▼的行动角色在势力区中，每种势力堆中最上面的那一张会对我方玩家进行攻击。

{ 攻击顺序 }

势力区内角色进行攻击时，必须依照 E.G.O. → 阿罗耶识 → WIZ-DOM → Dark lore→极星帝国→Eraser的势力顺序进行攻击，也就是卡牌放置的顺序。

{ 受到伤害 }

被攻击就会受到伤害。受到伤害的方式跟主阶段一样。

{ 角色卡出现的时候 }

受到攻击后，移往伤害区中的卡牌里如果出现角色卡的话，必须将此角色卡放置在势力区中。

{ 进行防御 }

在受到反抗意识的角色攻击时，也可以选择进行防御。这种时候是和拥有▼的角色卡发动战斗，防御宣言请参照主阶段各篇说明。

*** 第三阶段 : 主阶段 ***

{ 角色卡的使用方式 }

从手牌中将角色卡配置于场上的时候，先要放置在势力区。

{ 觉醒卡的使用方式 }

在满足觉醒卡的使用条件下，可以对以下状况的角色进行觉醒：

1. 已经觉醒的角色
2. 虽然觉醒卡和角色卡所属势力不同，但是分类图示相同的角色
3. 己方势力区中的各个角色
4. 对战对手的领域中没有设置能量卡的角色

{ 姓名角色 }



在角色中卡牌名称的一部分有“ ”包围的地方，这样子的角色就称为姓名角色。“ ”包围的部分叫做姓名。对姓名角色而言，使用和普通角色不同的规则。

1. 持有同样的姓名的角色在场上只能有一个
2. 对姓名角色要觉醒时只能使用与持有相同姓名的觉醒卡。
3. 姓名角色因战斗被打倒而变成弃牌的时候，要确认构成此角色的卡牌，所有持有姓名的卡牌都要放在自己的伤害区。

{ 装备卡的使用方式 }

满足了必要因素，支付了能量卡后，就可以将手牌中的装备卡加在自己所支配的角色上。根据装备卡所补给的效果，所有放上去的角色都可使用特殊能力。一般情况下一个角色只能装备一张装备卡。

{ 计略卡的使用方式 }

满足了必要因素，支付了能量卡后，就可以使用手牌中的计略卡。效果结束后就要移到弃牌区。计略卡只能在持有主的主阶段使用。

{ 瞬效卡的使用方式 }

满足了必要因素，支付了能量卡后，就可以使用手牌中的瞬效卡。效果结束后就要移到弃牌区。

{ 攻击与战斗 }

攻击宣言：从在己方支配区里的角色中支付一张能量卡，就可以让该角色发动攻击。

防御宣言：受到攻击的玩家只要从己方支配区里的一个角色中支付一张能量卡，就可以阻挡对手的攻击。此宣言即为防御宣言。

{ 发生战斗 }

一旦实施了相对于“攻击宣言”的“防御宣言”，就会发生战斗。且对势力角色进行攻击或是防御势力角色进行攻击时，也可发生战斗。

{ 没有发生战斗 }

受到攻击的玩家既没有宣告防御，或是因为某些原因无法实行防御的时候，角色就可以对对战玩家进行攻击。对战玩家受到的攻击点数就等于角色的攻击力。受到攻击的玩家，只依照攻击力进行“攻击判定”。

{ 精神攻击的战斗 }



在角色中有被称为精神攻击的特殊能力。持有精神攻击能力的角色，进行战斗时，和普通的战斗处理程序不同。精神攻击不是攻击对手的防御力，而是攻击能量卡的能力。持有精神攻击力的角色，在攻击力的表示上会用( )框起来。持有精神攻击能力的角色所给予的伤害称为精神伤害。受到精神伤害的角色，就要舍弃自己已放好的能量卡，舍弃的数目，等同于精神伤害的数值。另外，精神攻击的战斗跟一般战斗一样，可以互相给予伤害。因能量卡不足，无法舍弃跟精神伤害点数同样张数的能量卡的角色，就必须跟一般攻击一样移到弃牌区。但如果该角色的能量卡刚好足够支付精神伤害的点数，则仍然可以留在场上。

{ 伤害判定 }

伤害判定就是要将套牌最上方的卡依顺序翻牌。翻出的卡牌如果是角色卡的话，此卡需要放在自己的势力区中。如果翻开的卡是其它卡，就要放在自己的伤害区。

*** 第四阶段 : 能量卡阶段 ***

{ 能量卡的配置 }

能量卡阶段就是在角色上配置能量卡的阶段。可以从自己的手牌中将卡牌换成能量卡加在自己的角色上。自己的支配角色与自己势力区内行动角色上，只要不超过角色的精神力，无论放几张能量卡都可以。

{ 角色技能チャージ的使用 }

如果在自己支配区中有持有**チャージ**X能力的角色，就可以从牌库中依顺序取出X张卡

牌作为能量卡，配置在角色身上。注意：游戏中无论是在消费值、技能还是装备的修正值等中的“X”是指卡片效果的特定值，如果效果没有注明，则是玩家意愿值。注意不可以看能量卡卡牌的内容。

{行动角色的支配}

所有已经附加了与精神力相同张数能量卡的行动角色，要在能量卡阶段结束的瞬间移往自己的支配区，成为我方角色，此动作称为角色的支配。精神力为0的角色，就不必附加能量卡了。

第五阶段：弃牌阶段

如果手中有八张或八张以上的牌，必须舍弃多余的手牌直到手上只剩七张牌为止。弃牌阶段结束即代表回合结束。下一个玩家再从第一阶段开始回合。如此反复进行游戏，直到决定胜负为止。



杂谈

关于『水瓶世纪』的教学，『水瓶世纪』官方发布了一个『水瓶世纪』的教学小漫画以及教学说明书，在预组中也会附送实体书，有兴趣的朋友可以预览一下『水瓶世纪』的官方网页：http://www.aquarian-age.org/

另外，关于『水瓶世纪』的官方教学漫画，在『水瓶世纪』的国内代理商——台湾的代理官方网站有发布中文版的漫画，生动具体的漫画为国内玩家提供了一个很好的教学资料，遗憾的是，笔者本来已经得到台湾官方代理商元美国际的授权，预定发布在本文中，但是因为途中一些原因所以没有实现，实属遗憾，有兴趣的朋友欢迎预览『水瓶世纪』中国代理网站：http://www.wan-mi.com/Aquarian-C/index.htm

笔者注：此教程以及此教学相关的图片如要转载请注明出处，谢谢



国内的『水瓶世纪』情况

『水瓶世纪』作为日本的三大 Trading 卡牌游戏之一（其他两种为“游戏王 OCG”、“高达 GW”），无论在日本还是在中国，都有着较高的支持率。目前市场上 的 Trading 卡牌游戏种类繁多，虽然这款老牌的游戏在画面方面有着无可比美的地位，可惜还是处于一种人气不及以往的状态。尽管像笔者一样一直支持水瓶世纪的粉丝还是不少，但还是希望水瓶世纪这样有爱的卡牌游戏能在国内得到更好的推广。

『水瓶世纪』在中国的一些地区都有着不少玩家，如笔者所在的广东江门，还有上海、广州以至香港、台湾等。而且在国内，还有更多的地方、更多的爱好者成为了『水瓶世纪』的卡片收藏者。作为一款 Trading 卡牌游戏，『水瓶世纪』不仅华丽炫目，其娱乐性也不容置疑，笔者希望有更多的喜好者投入到玩家这个圈子里。Trading 卡牌是一种很有感染力的游戏，哪怕一开始只有一两组玩家，但玩家们的热情很快就会散发出去，在欢乐的气氛中逐渐热闹起来。



写在后面的话

很高兴能把这款卡牌游戏介绍给大家，希望这款卡牌游戏能带给大家欢乐，笔者在文章编写的途中也遇到了不少棘手的问题，但是怀着对游戏的爱还是把文章写完了，希望大家喜欢，谢谢！笔者的联系 e-mail: XD407702047@hotmail.com ▲



PC GAME

『咲夜的大冒险』

（Sakuya's Adventure）

- ■版本：体验版 V0.02
- ■出品：Style-C 同人制作组
- ■游戏类型：2D 横版卷轴东方同人 ACT
- ■发售：2009 年 8 月，成都 ComiDay4 首发
- ■价格：未定
- ■官方 QQ 讨论群：57215442

STAFF

- ■系统策划：Yuki，DizzyXX
- ■关卡设计：DizzyXX
- ■本体程序：Yuki，DoubleCai
- ■关卡编辑器：DoubleCai
- ■像素美工：Ailimer，89444640
- ■CG 美工：TID
- ■音乐：小 ye

游戏背景

清晨的红魔馆。刚刚醒来的咲夜，发现大小姐已经站在床前。

咲夜："大小姐早～这么早是要去神社吗？"

蕾米莉亚："和神社有关倒是没错，不过是另一家。"

咲夜："唉啊，果然红白的春度降低了呢。"

蕾米莉亚："那边更多一些呢。"

咲夜："那么，和豆腐巫女有什么联系呢？"

蕾米莉亚："豆腐屋的大冒险哦，而且那边都自机出场了，我在幻想乡的威严都没有了呢。"

咲夜："那么，要出去吗？这酷暑的夏天。"

蕾米莉亚："和门铃3个人一组好了。"

咲夜"……为什么要带门卫呢？没有人看门呢……"

蕾米莉亚："那只中国老是在睡觉，一点也不好用……"

咲夜："那么，用来破门好了。"

蕾米莉亚："嗯 那么准备好就出发吧。"

游戏简介

这个游戏是横板ACT游戏呢，其实就是类似超级玛丽的横版跳跃过关系统啦，砖块什么的道具什么的看上去上是一样的呢。（笑）不过增加了钥匙的系统。过关必须要在关内找到钥匙，才能到过关门过关。这样有收集癖的玩家或许会高兴吧。（笑）在这个体验版里面总共有12关，从1－1到3－4。有各种场景，草地，森林，建筑，沙漠（XSK），冰原（⑨出没注意）等等。

注意：这游戏有作弊码的哦，↑↑↓↓←→←→BAB（大误）骗人的哦。想知道的话请逆向分析程序，或者直接去我们群里面问就是了。总之 还请多多支持和关注我们的作品。

关于作品

说起来，天朝同人游戏制作往往是以AVG为主，近年来出现了一些同人STG游戏，也是尝试性质的居多，尚待完善。更是很少能看到其他类型的同人游戏出现。对比外面的世界，天朝的同人游戏在技术上面还有很远的路要走，我们希望能在技术上面，在游戏类型上面，对我天朝同人游戏制作进行补充和推动。此次ACT的制作，就是本着这样的理念进行的一种尝试。

这个作品是在2008年7月开始策划并动工的，虽然对ACT制作经验尚缺，可以借鉴和参考的资料也非常稀少。虽然老马这样的游戏大家都很熟悉了，但是开发代码仍然是一件从头开始的创造性工作。因为组内程序已经磨合的比较好了，并且之前有了制作STG游戏的经验，所以游戏引擎的开发比较顺利。不过在美工，关卡设计和细节调整方面，大家也是首次接触这种游戏类型。美工方面走了不少弯路，关卡设计上也反过来涉及到了不少游戏程序的改动。为了努力使这个作品尽量完善，直到写这篇稿子的时候，游戏的测试和改进也仍然持续进行着。







尽管组员们克服了很多技术上和生活中的难题，但是作为一个同人游戏，组员是利用业余时间来创作的，资金也是完全自筹，因此无论是程序，美工还是音乐，都难免有很多不足之处。希望大家能够积极指正。对于我们来说，不管如何，最终这个作品做出来了呢，这就是爱啊！

关于制作组

"Style-C"同人组于2008年2月成立，是以程序和策划见长的同人团体。致力于制作出高水平的同人游戏与探索各种游戏类型和系统的制作方案，并非常乐于与其他志同道合的团体一同为同人事业而奋斗。作品包括CD2上发布的『青空幻想传』（横版air同人STG），《咲夜的冒险》（2D横版卷轴东方同人ACT）。目前正在秘密的进行一项新计划哦。希望各位有对同人制作有爱的新童鞋们，带着"只要会敲键盘也可以吧"的轻松心态加入我们！

［制作组内成员留言：］

Yuki（程序，策划）：用自己的双手创造一个理想中的世界。

Dizzy（策划，关卡设计）：把空想变成现实。

DoubleCai（程序）：简简单单一个普普通通的人，在这世界上普普通通的活着，仅仅只是为了那一点点梦想，在这虚无的世界里面奋斗着。



Ailimer（美工）：大小姐，同人部团都不可缺少的角色——负责提供茶（B型血红茶），杯具（啊）和甜品（大雾）负责美工和各种杂项的泛用废柴型弱气别扭傲娇撒嘛。似乎很喜欢晒电脑，最近对Nymph的研究很痴迷。

TID（美工）：Life Is Short,Draw More... ▲

Art Book

Alice's Adventure in Wonderland

■作者：莉莉露
■发行：White Datura
■内容：爱丽丝梦游仙境
■属性：一般向
■规格：全彩 /32P/B5 + 两张全彩 A3 海报 + 无纺布袋一个（黑底白图 or 白底黑图）
■价格：未定
■展会：香港 CWHK28（第一天直参）
臺湾 CWT22（奸情区代理）
成都 Comiday4（為龙组合摊）
上海 CUP5& 广州 ADSL04& 北京 CD（申请中）
■通贩：未定

继 08 年夏大受欢迎的《White Flower》之后，White Datura 再次推出莉莉露老师最新全力之作《Alice》。

ALICE

Alice's Adventures in Wonderland

趁着《K-ON！》大热之际，同人社团“右手定则”也适时地推出了新刊《K-OFF！》，取“ON”的反义词“OFF”之意，《K-OFF！》这书名就诞生了。如开关一样，OFF 代表的并不是结束，而是等待 ON 的开始。目前 K-ON 虽然了告一段落了，但还是期盼会有新的一季到来。至于这个“OFF”还有什么含义，各位读者看过之后自然会明白 -v-（提示：K-ON！ +TAKE OFF=K-OFF！）

《K-OFF！》汇集了十数位目前在同人界活跃的画师，他们倾注了对《K-ON！》这部作品的爱（主要是对 MIO 和 AZUSA 的 =v=），运用他们娴熟的绘画技巧，创造出了这本质量上乘的同人志，欢迎各位读者前来品鉴。

关于社团

“右手定则”是小劲创立的一个同人社团，《K-OFF！》是这个社团的第一本同人志。“右手定则”是取自中学物理的一个名词“右手定则”，标志是跟右手定则有关的通电螺线管的形象。各位同学不要想到别的地方去哟 =v=



MANGA 《K-OFF!》

- 出品：右手定则（Right Hand Rule）
- 规格：大 16 开（210×285mm）
- 属性：《K-ON！》澪＆梓主题男性向同人本
- 语种：繁体中文 / 日文
- 页数：32P
- 价格：40RMB / 50RMB（含特典）
- 首发时间：2009 年 7 月 25 日 @YACA09 夏 -210 摊位
- 特典：YACA 场售特典：蓝色条纹瓷碗（限量 200 个）
- 预计参加漫展：成都 CD4 I C76 I CWHK28 I 上海 SUMMER LIVE I ADSL04…等

STAFF

- 主催：小劲
- 作者：BIBIA / EL-ZHENG / Elysion / Geister / JaneMere / KD / kendo / soul / Xeph / ZenN / 地铁男 DDN / 麦茶 / 木 shiyo / 小劲 / 夜・艾露达



翔 機動戰士 MSL: 10 Years After

ART BOOK 『翔べ！機動戦士！ MSL: 10 Years After』

■出品：机动战士联盟同人社
■类型：GUNDAM 二次同人
■开本：B5
■页数：88P
■规格：彩色 CG，黑白漫画，四格，特别访谈。
■发布：2009 年 6 月
■价格：50 元
■官网：http://doujin.cnmsl.net/

STAFF

■主催：紫夏 / 最後の使徒
■排版 / 设计：紫夏
■ LOGO 设计：Lincw
■彩图作者（字母顺）：
VI I / A・S / BWmk2 / Kamio
SilverTree / XXXG–01H2 / xxzshlg
季风 / 神猫 / 万能侠 JS / 影忍 / 振霖 / 紫夏
■漫画作者：
BT / KAKYOI / 最後の使徒





MSL: 10Years After

作品介绍

作为机动战士 GUNDAM 主题站——机动战士联盟建站 10 周年纪念本，本次的本子用了一年的时间来策划和细磨。其中有现在比较少见的 UC 系写实漫画。作者 BT 君用了他这一年的业余时间和心血专心完成该作令人很是敬佩，值得大家一看。另外还值得一看的是机体和机娘的彩图。绘制 CG 的作者们也在这一年的交流和学习上有了很大的进步。合同本的意义和价值就在这地方吧。大家为了同一个目标一起学习，一起交流，一起进步。再加上机动战士联盟黑历史的搞笑四格和黑历史特别访谈都是让人了解 MSL 的过去的一个窗口。喜欢 GUNDAM 系列的和对机动战士联盟有兴趣的都值得推荐。







『最强传说 SARABA1ST VOL2: 战斗种族传说』

完整名称 :『最强传说 SARABA1ST VOL2: 战斗种族传说』
出品 : 机动战士联盟同人社
类型 : 论坛强者同人故事
开本 : B5
页数 : 36P
规格 : 黑白漫画
发布 : 2009 年 7 月
价格 : 20 元
官网 : http://doujin.cnmsl.net/



对于多数人来说，『H2O ~ FOOTPRINTS IN THE SAND ~』这个名字最早出现在印象中恐怕是 08 年初那部严重崩坏的雷番。不过当动画完结，不论是扳着画面问题大加挞伐的，还是坚持到底对剧情赞赏有加的，都毫无例外地对游戏原作产生了兴趣。那这传说中原作的真面目又是如何呢？

夜深人静时，男人做了一个梦。
他梦见与主共步于沙滩之上。
漆色夜幕放映着他人生的缩影，
沙滩之上留下两行并行的足迹，
一行属于他，一行属于主。
当生命的最后一幕在他眼前闪过，
他蓦然察觉，
在一生中最艰难最痛苦的时候，
沙滩上的足迹仅余一线。
男人失落沮丧，问主道：
“您曾言道，若我决心跟随您的脚步，
您将永远与我同在。
但我无法理解，为何在我最需要您的时候，
您却离我而去。”
主答道：
“亲爱的孩子，我爱你，
我从未将你弃之不顾。
在你承受磨难与煎熬的日子里，
沙滩上仅存的一行脚印，
正是我背负着你留下的足迹。”

——《沙中足迹》



制作会社“枕”

1998年，一家名为“ケロQ”的美少女游戏会社成立，社名来自“ケミカル（Chemical）”、“ロジカル（Logical）”、“Question”三词的首字。主要staff有文绘两全的SCA自，以及画师、基4%、硯、月音、籠目、砌煉炭等人。该社以另类的风格与精美的画风吸引了不少玩家。2005初，该社进行了改组，更名为ムーンフェイズ（MOONPHASE），SCA自成了代表取缔役，“ケロQ”成为该社下属品牌，改组同时，又新增了“枕”和“プチケロQ”两个品牌对应不同的消费群体。虽说表面为分家，但是核心staff完全是同一批人，可谓换汤不换药。“プチケロQ”只发售过一部黑暗凌辱系作品——『テレビの消えた日』。“枕”这边却一改ケロQ的重口风，走上了纯爱的道路，SCA自发掘了一位新人脚本——藤仓绚一，与自己共同策划处女作的剧本。在藤仓的努力下，一年后即2006年6月23日，『H2O ~ FOOTPRINTS IN THE SAND ~』顺利出炉——据SCA自称，他在活动彩排结束之后便闷头玩『H2O』去了，并且感动得泪流满面连连称赞藤仓的剧本“優しくて良いなぁ（很好很温馨）”……



主要Staff

¤ SCA自

绘画与剧本两长的全才，从小就喜欢漫画，高中时已成开始执笔工口漫画同人志『蓝宝石之谜』（好邪恶的孩子……）。大学毕业本已快成为NEET一名（叫你不好好念书），却突然受到同人时代同伴所邀，成为ケロQ的发起人之一，几乎参与ケロQ以及后MOONPHASE的全部作品制作，作为团队的领导者是相当身体力行的类型。其撰写的剧本多拥有独特的世界观（……其实就是黑暗重口），爱画纤细的少女，偶尔也画画兄贵。擅长元氣系，淑雅型的角色全部丢给基4%……是『H2O』的企划及脚本之一。似乎十分喜欢『GUNDAM』系列，作品中多次出现GUNDAM系台词捏他。

¤ 藤仓绚一

SCA自发掘的新人剧本，并深得其赏识。担当『H2O』剧本主笔，风格温馨并颇具童话气息，现已成长为MOONPHASE的一线写手。

¤ 基4%

SCA自大学的前辈，与SCA自和にのみー隊長一起成立了ケロQ，参与过同人作品『灯穂奇譚』的制作。他同样参与了MOONPHASE社大部分作品的工作。虽说较SCA自年长，但在其面前似乎总是个受。在『H2O』中负责小日向早美的原画。

¤ 月音

同人画师出身，拥有社团『月音文库』，MOONPHASE核心画师之一。去年与みずきほたる，Blasterhead等人组成了同人游戏制作社团“ひよこソフト”。在『H2O』中负责音羽的原画。

¤ 硯

MOONPHASE核心画师之一。美工出身，后转职原画家。据说是相当有名的真人Survival Game爱好者。在『H2O』中负责神乐雏田的原画。

¤ 砌煉炭

MOONPHASE核心画师之一。主要负责恶搞miniCG的绘制。在游戏欢乐桥段中时常出现的包子脸恶搞miniCG也是『H2O』的一大亮点之一。

有关枕与『H2O』的各种八卦

虽说枕的早期宣传工作与制作阵容和叶键 N+ 之类的大社相比有着不小的差距，然而『H2O』在玩家群中还是得到了相应的好评。首先，本作的画面之精美无须赘言，对于尚未接触成品的玩家，画面的冲击力绝对是第一位的。其二，『H2O』的萌系元素一应俱全，傲娇，天然，女王，伪娘……再配合风音，一色，成濑等工口界人气声优，可以说是一款十分讨好玩家的作品。不过要说枕纯是个媚众会社倒也是冤枉好人（？），游戏中无处不彰显着该社独特的风格个性，各种捏他和 kuso 漫天飞，配合砌煉炭的 miniCG，的确令人捧腹。即使是在细节部分，枕都不会放过 kuso 的机会，不信各位可以试试『H2O』的 Emergency Mode，倘若当真使用恐怕会害人不浅，掩饰图片中混杂着



大量糟糕 CG 和伪・血腥图片，非但达不到遮人耳目的效果，反而会引人注目。一幅图片上甚至直接大大地写着："妈妈，这人在玩工口游戏。"发售之后，『H2O』的剧情也感动了部分感情细腻的死宅，赚取了不少泪水。为了照顾玩家的口味，游戏最终并未出现真正的悲剧。至少能让人开开心心游戏，高高兴兴封盘。且由于剧情不存在大起大落，所以最后的大团圆显得顺理成章，避免了"狗血""ご都合主義"的骂名。集合上述要素，『H2O』的水准已超越了一款中规中矩的探路之作，作为新社的亮相作品，虽说无法像『phantom』那样一鸣惊人，但足以玩家心中留下会社的名字。

秉着 ACG 是一家的精神，由狗神煌执笔的『H2O』漫画于 07 年 1 月 26 日在《Comp-Ace》上开始连载。同年 10 月 26 日，FANDISC『√ AFTER AND ANOTHER』（以下简称 AAA）发售，为『H2O』的故事做了一个真正的补完。并且进一步充实了这个系列的世界观。08 年 1 月，由 ZEXCS 制作的『H2O』TV 动画开始放送，该社曾经制作过『D.C.』系列的动画；监督橘秀树曾担任『Bleach』剧场版『Memory of Nobody』的原画，演出及『灼眼的夏娜』的绘画工作；系列构成则由执导『西方善魔女』并参与『轻音』脚本的花田十辉担任。动画版的人设从基 4% 等人换成『EVA』新剧场版作画监督之一奥田淳；声优除了 PC 原作中不存在语音的男性角色，全部照搬了原班人马，工口界一线 CV 即使脱下马甲，表现也丝毫不逊于一般向 CV。主题曲方面则摒弃了 PC 游戏的平庸之作，请到了**榊原ゆい**和霜月**はるか**两位大牌歌姬分别演唱 OP 和 ED。

可惜这样的阵容并未带来良好的结果。动画的剧本与游戏似是而非，游戏中的几个关键要素都赋予了全新的解释，表达的主题也有所改变，甚至男女主人公之间的感情性质发生了完全的改变。游戏中早美线要表现的是两名孤独者的相互依存与共生，而动画则莫名奇妙地将小日向家扯上了琢磨的母亲，后期还让早美充当照顾琢磨的"母亲"来增加煽情度，这种

转变让许多原作党无法接受。还有动画对游戏中一些桥段意义的附会更是让部分人嗤笑不已。当然虽说立意有所不同，但与原作相比，动画的剧本并不能说失水准，有些地方甚至说更有深度也不为过。

到这时画面就成了决定胜负的关键，动画那微妙（好吧，其实就是崩坏）的脸部构造让不少人望而却步，原作党那更是嘲的嘲，骂的骂。要知道，纯爱 GAL 的剧情多属于慢热型，若是看了一两话便放弃，再好的剧本也无处发挥。于是『H2O』TVA 可谓遭到惨败，收视率低下自然不用说，周边产品也没好意思发售几件。08 年 4 月 24 日，整合 H2O 和 AAA 新增路线并全年龄化的『H2O+』登陆 PS2 平台，发售元为角川书店。虽然这是试图将受众进一步扩大，但家用机还始终是主流 GAME 的天地，能有多少成效就无法得知了。

虽说枕社好歹是家企业，但 staff 大多出身同人，因此这个独行特立的团体仍是不脱同人习气，其最大特征便是爱挖坑。挖坑在网络用语中往往代指开展一个较大的长期工程，如汉化或游戏制作。枕社一出道便宣布制作『H2O』与『**サクラノ詩**（樱之诗）』两部作品；不仅如此，**ケロ** Q 方面也策划着一款大作——『**陰と影**～那月**綺談**～』。『H2O』在优先级别上高于『**サクラノ詩**』，并且有藤仓绚一压阵就于 2006 年 6 月先行完成，『**サクラノ詩**』女主角御樱凛则在其中客串了一把为作品先行铺路。在当时强者林立的业界中，『H2O』还是获得了相当的成功，枕的知名度很快就超越了原**ケロ** Q 社和社名早已烂大街的 MOONPHASE 总社（连自己公司名的域名都抢不到）。

在这种局面下，SCA 自也满腔热血地在 staff 寄言中吼道要立刻投身于『**サクラノ詩**』与『**陰と影**』的制作。然而『**サクラノ詩**』的进度却不令人满意，尝到『H2O』成功滋味的枕社成员们趁热打铁，一时搁下了『**サクラノ詩**』，投身『H2O』的 Fandisc『AAA』的制作。『AAA』并非一款单纯的骗钱作，新的剧本十分厚道，画工也没有倒退迹象。当然，其中也不会忘记再为『**サクラノ詩**』做上一次广告——在新增的八云雪路线中，『**サクラノ詩**』中的主角配角纷纷登台亮相。

说起来『AAA』的制作十分用心，并且发售日期距『H2O』仅一年半不到，完全有理由推测在这一年中『**サクラノ詩**』并不会有多少实质性进度……正当我们以为枕终于要开始专心解决『**サクラノ詩**』时，另一部作品的制作又被提上了日程，那就是『**しゅぷれ～むキャンディ～王道には王道たる理由があるんです！～**』（以下简称糖果），一部充满童话气息的小品作。2008 年 9 月 26 日，糖果如期发售，画面虽然依旧精美，但元老基 4% 的身影不见，嗯嗯，是在与『**陰と影**』搏斗吧，至少当时大家是这么认为的……

先不说画面音乐表现如何，『糖果』那天马行空的剧本竟然从起初的童话纯爱发展到最终的魔幻传奇，一个字——野！这就不得不让人



怀疑枕的目的了，玩家的 YY 能力是无限的，官方又没有作出任何有力的解释，『糖果』特典中附带的『**サクラノ詩**』体验版更确定了他们的想法：这是封口作啊——丢出体验版，给予一线的希望，同时又可以为延期找到借口，顺便回流一点资金，何等……笨拙的营销策略。不管枕的真意如何，但玩家就是这么想的，从结果来看这完全是个失败。于是『**サクラノ詩**』依然坑着，枕社官网上依旧未提及修改的发售日期：2008 年内——现在看来只有让人苦笑的份。

原以为受到这样的挫折，SCA 自叔该吸取一点教训才对。然而令人瞠目结舌的是，今年 4 月，**ケロ** Q 又在杂志 TECH GIAN 上公布了新作——『素晴**らしき**日々』，并将 deadline 定在 2009 年 9 月 25 日。于是，部分玩家对 SCA 自彻底无语了，苦等的『**サクラノ詩**』已经不能期待 SCA 自的努力了。幸好还有藤仓绚一，这位自 H2O 以来已经逐渐成长为 MOONPHASE 中一线写手的新人，就算 SCA 自分身乏术，想必还能独当一面。不过看看『素晴**らしき**日々』的脚本名单——藤仓老师赫然在列，SCA 自叔看来着实器重他，又将他一起拖入了无限深坑。

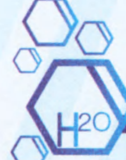
『**サクラノ詩**』依旧遥遥无期，批评空间将其发售日期预设为 2010 年，此时看起来异常地有真实感。4 月 25 日，一个无奈的消息在**ケロ** Q 官网上放出，『**陰と影**』的开发将无限期停止，原因是长期以来找不到开发的方针目标。无数期待着基 4% 萌武士娘人设的玩家潸然泪下，顺便提心吊胆地祈祷『**サクラノ詩**』莫要成为第二个『**陰と影**』。同日，『素晴**らしき**日々』公式站点开放。



正在此文截稿之际，6 月 19 日，枕社又放出惊人动向。新作『H2O √ after and another Complete Story Edition』将于今年 7 月 31 日发售，官方网站毫无征兆地开张，PUSH 和 TECH GIAN 两本杂志也刊登了相关信息。看标题也知道，这只不过是将 H2O 和 AAA 整合为一的纪念性商品，说白了，就是 PS2 版『H2O+』的 18X 化逆移植版。虽然官方公布了少量新增 CG，但根据介绍可以推测剧本恐怕除了错字并不会作太大改动，这些 CG 只是为老的剧本增添亮色而已，或者更可能的情况是——为了逃避玩家对公司诚意的指责。事到如今，精明的玩家已不会轻易被公司哄住，枕社在这条新闻发布后没多久便被怨气冲冲的玩家们一脚踢向了以马戏团为代表的榨金阵营。根据整个 MOONPHASE 近年的动向，缺乏开发经费也是可以理解的，但观看舆论的走向，想靠一款没加多少热汤的冷饭作解决资金问题，事情恐怕并没有 staff 们想象得那么容易。

在这里，我们只能祝 SCA 自叔和他的 MOONPHASE：一路坑好。





主要分支剧情简介评点

¤ 共通部分

初夏，患有眼疾的弘濑琢磨由于父亲工作缘故转校至父亲的故乡，寄住于叔父家中。到校首日，他便邂逅了三名个性奇异的女孩子。第一位自称时与音的精灵，名叫音羽（OTOHA），称呼他为“约定之人”，并对他异常亲昵。第二位对初次见面的琢磨摆出了冰冷拒绝的态度，并因为一些小事故将其狠揍了一顿扬长而去，直到琢磨在学校教室与其重逢才知晓她的名字——小日向早美（HAYAMI）。最后一位看似礼仪端正，却夸张地称呼偶然保护了她的琢磨为救命恩人，当然，此刻的琢磨自然还不知道她就是村长的孙女神乐雏田（HINATA）。HAYAMI，HINATA，OTOHA 这三位女孩子名字的首字母组成的，正是本作的标题——H2O。

待人和善的琢磨很快地融入了新的生活。本着与所有人友好相处的原则，他又认识了许多新朋友：孩子王田端唯以及手下的喽啰AB，伪娘八云滨路等等。然而琢磨渐渐发现，这个看似和平的小山村中并不像表面上那么团结。小日向早美长期受到同学的孤立和欺凌，并对琢磨保持着拒绝态度；身为孩子王的唯动辄带领手下打骂早美；滨路等人则劝琢磨远离早美；就连对琢磨百依百顺的雏田在早美的问题上也丝毫不肯让步。然而琢磨完全不明白这么做的理由，唯一的线索则是偶尔飘入耳中的“好孩子”和“坏孩子”这两个意义不明的词……

¤ 早美线（H2O）

琢磨试图接近早美，却被指责成虚伪，并固执地认为友情终将遭到背叛。然而琢磨并不放弃，他很想给这位孤独的女孩一点心灵的支撑。课上，双目失明的他在早美的帮助下完成了一架风车。风车分别了涂上两人最喜欢的颜色，早美的红与琢磨的蓝，成为了两人最初的共有物。在夕阳下，早美用诗般的语言，给黑暗中的琢磨带来了一副美奂绝伦的彩色画卷——

微风拂过，
风车旋转。
绯红夕阳溶于苍蓝之海，
化作一朵绛紫的绣球花。

随着两颗心的贴近，早美向琢磨吐露了她拒绝友情的缘由。原来，她曾被挚友背叛，而那背叛者正是与琢磨相交甚好的神乐雏田。经过琢磨的努力，早美愿意相信他对自己的关心，但希望琢磨能在她面前展露自己的真实心意。琢磨向早美道出了实情：自己因双眼的残障给周围带来困扰，也曾因此被朋友舍弃。为了能不再伤害任何人，他不得不用谎言迁就着周围的一切，对所有人都摆出和善的态度……

早美对琢磨处境十分同情，完全接纳了他。然而随着两人距离的拉近，早美长期以来受到的欺凌终于波及到了琢磨身上。原来她所受到的歧视并非只是因为贫穷，而是一个村中长期流传的陋习。尽管面对村人的逼迫，但琢磨仍是坚定地当众宣布自己永不背叛早美的立场，为此他甘愿同早美一起承受众人的辱骂与殴打。两人的苦难并没有就此结束，不久后唯变本加厉地欺凌早美，指使两名手下痛殴赶到的琢磨后，甚至翻出早美的日记当众宣读。忍无可忍的琢磨终于爆发了，他教训了唯和她的爪牙，并在之后寻找早美的路途中奇迹般地恢复了视力……

海边，琢磨背着扭伤脚的早美行走在沙滩上。夕阳下，早美道出了一个美丽的故事，男人与陪伴他走过一生的主（参见《沙中足迹》）。故事对于此刻的两人来说显得格外地应景。来之不易的幸福生活平静而短暂。分别的日子突兀地到来，琢磨不得不回到父亲的身边，他将那架作为彼此之间羁绊象征的风车交给早美，约定了将来的重逢。数年后琢磨回到了故乡，找到了已出落得亭亭玉立的早美。分别多年的两人互诉衷肠，怀着回忆重游故地。然而早美顾虑自己的出身，不愿让琢磨因为家里的情况和前途为难，拒绝了琢磨正式提出的交往请求，并将代表两人羁绊的风车交还到琢磨的手中，请求他能够在看到风车之时回忆起自己的存在。幼时的场景再现于此，但留下的却是无限悲伤与无奈。一声轻轻的“对不起”，早美离开了琢磨的身边，而此刻的琢磨只能驻步原地，凝望早美的身影远去。黯然回到家中的琢磨回想起自己的过去。母亲在自己眼前殒命，最后的话语——同样是那充满沉痛之意的“对不起”。早美的身影此刻与回忆中的母亲相互重叠，预感到自己会像当时一样失去早美，琢磨连忙冲出家门来到两人约定之所，拦下了打算自绝的早美。在琢磨的真情打动下，早美终于放下一切顾虑决定和他厮守终生……

¤ 早美 AFTER AFTER FOOTPRINTS IN THE SAND(AAA)

一个冬日，雏田来到了东京。她似乎遇上了什么难以启齿的麻烦，拒绝回到泽衣村。于是早美等人共同商议替她解决困难，并让她寄住在唯的家中。

某日，早美遇见一群顽童正在欺负一条流浪犬。这一情景让早美看到了自己幼年的影子，于是她把可怜的小狗救了下来，取名“噗噜”百般宠爱。由于公寓禁止饲养宠物，早美不得不将噗噜送到了唯家，但受到唯惊吓的噗噜跑出了公寓不知所踪。幸好几天后早美再次找到了小狗，雏田也告诉了大家自己出走的原因，自然又是皆大欢喜。

琢磨，早美，雏田，唯四人再次回到了泽衣村。早美和琢磨携手漫步于沙滩上，留下了并行的足迹，曾经孤独的两人迎来了最终的幸福结局。

¤ 早美 AFTER ——早美的朋友（H2O）

与琢磨确立恋人关系的早美跟着他来到东京过上了同居生活，却遇上了往昔的死敌——唯。意识到自己儿时的幼稚行为对早美造成了伤害，唯努力地补偿着早美，并对她和琢磨的交往提出了许多忠告。早美最终也放下了成见，与唯化敌为友。

¤ 早美 ANOTHER THE WAY OF RECOLLECTIONS(AAA)

早美误服了古董店长陈的奇药，身体缩小到了 loli 状态（aptx4869 么……），并失去了记忆。身体缩小药效一过便会恢复，然而记忆尚不确定，于是琢磨带早美回到了泽衣村。找回记忆的早美理解了好友雏田当年的苦衷，与其和好如初。琢磨也向村长提出要在村中发展实业，以改变村中的风气消除长年的歧视。





简评：

整个故事中制作最用心的毫无疑问是早美线，而且要说感情戏的描写，早美和琢磨之间的发展恐怕是最为顺理成章的。早美在整个 H2O 的故事中处于矛盾的中心，她的立场可以说是孤立无援。琢磨虽然看似处处逢源，但是他不曾向任何人敞开心扉，哪怕是他真切同情的早美。从本质上来说，他仍是一个孤独者。

孤独者的最大特征就是自我保护意识过剩，在本能上拒绝他人的接近，但又无时无刻不在期待能得到真正能够信赖的同伴或支持者。于是，两名孤独的孩子相互抛弃假面敞开心扉之时，对整个世界的排斥尽数化为对同伴的依赖。根据《Footprints in the Sand》这首诗，对早美来说，琢磨就是背负着她走过人生最低谷的神，但反之对琢磨来说，早美也是一样。早美线前期要表达的主题正是两名孤独者的依存与共生。

进入 AS 以后，早美线表现出一种宽容博爱的精神，与幼年好友一一和解，自己和琢磨的感情也获得朋友的祝福。这虽然看起来十分理想十分童话，但事实上，因为有琢磨的存在，童年生活并没有对早美造成重大的创伤，于是过去的些许痛苦和辛酸到了现在皆化作怀念之感一笑了之。与此相比，雏田线和音羽线的张力要差很多，看完早美线再看另两线并没有太多新的出彩点，虽说人物性格和经历各不相同，表达的主题和情感却差别不大。这里枕社用上了捏他分散的手法，在不同的路线中可以了解到不同的真相，而且 H2O 的三线攻略顺序无法改变，因此给人以故事层层推进的错觉。其实若将萤和早美的和解桥段和音羽的身份放入早美线中叙述，非但不会有任何违和感，还能让早美线的精彩程度更上一个层次。然而这么做势必造成另两线的进一步失色，对一款多线的 AVG 作品来说未必是好事。

雏田线（H2O）

神乐家原本拥有两个女儿：姐姐雏田和妹妹萤。备受宠爱的姐姐不幸溺水身亡后，母亲终日郁郁寡欢，于是萤的祖父要求萤顶替雏田的身份，并努力变得和姐姐一样优秀。在村中有着自古传下的陋习，“那一边”的孩子备受歧视和欺凌，萤的好朋友早美就是其中之一。由于她们的友情是不被允许的，于是村长派出爪牙尽情折磨小日向家。没能拯救好朋友的早美的萤十分自责，于是故意摆出“好孩子”的姿态，任由自己承受早美的怨恨。

因为偶然的机会，两人的误会终于冰释（剧情在此可切入音羽线）。好景不长，村人再度袭击了早美的家，前去阻止的萤和琢磨也在混乱中惨遭毒打。关键时刻琢磨的眼睛居然奇迹般地恢复了光明，他勇敢地打退暴徒救下了萤。令他十分意外的是，村人们并没有报复他，而且村长竟然主动提出愿意破除村中的陋习消除歧视，弘濑家的祖父也到场夸奖琢磨的见义勇为。

之后一切似乎都改变了：似乎不再有身份的歧视，早美也逐渐获得了同学的尊重。满怀新生活憧憬的琢磨偶然中得知，村中歧视的消除并非因为自己行为的感化，而是弘濑家利用强权介入的结果。为此琢磨和祖父起了激烈的冲突，对他的天真无知彻底失望的祖父强行把他带走，也让他离开了萤（于此剧情可切入雪路 & 滨路线）……

数年后，不顾家里的极力阻止和祖父的警告，琢磨回到泽衣村找到了萤，带她离开故乡走向新的开始。



¤ 雏田 AFTER 降雪的街道 (H2O)

琢磨和萤在东京的平静生活，因为某日早美的来访而被打破。早美声称自己深爱着琢磨要向萤宣战；而多年不见的唯出现在了焦躁的琢磨面前，对其百般诱惑。原来这只是弘濑家为了拆散萤和琢磨的阴谋，好在琢磨和萤的感情并没有这么脆弱，对琢磨动了些许真情的唯反而做了一次悲哀的"好人"。最后在萤的帮助下，琢磨终于明白了早美对自己的心意，而她来打扰两人的生活只是为了更好地放弃这份得不到的爱。在降雪的街道上，琢磨和萤再次确认了彼此的心意……











¤ 雏田 ANOTHER RAINBOW-COLORED SOCKS(AAA)

这回换成了琢磨误饮 aptx4869(伪)。早美，萤和唯三人陪伴在变成正太并失去记忆的琢磨身边照顾着他，并助他回复记忆。

简评：

若早美线是以感情描写取胜，那雏田线则勉强能说以情节取胜。H2O 的故事要说有什么较大的波折点，恐怕也就是此线了吧。孩子拯救整个扭曲的村子，终究只是不切实际的幻想，祖父的话语将琢磨从美好的童话幻想打回残酷的现实。该线留下的多个伏笔，为日后 AAA 的制作留下了余地，另一方面也让萤和琢磨的感情描写反而不如早美线那般浓厚，跨越所属家庭身份的恋爱这种题材，也早就被用滥了。到了 AS 部分，尤其是 AAA 的萤 ANOTHER 堪称狗尾续貂，纯粹成了剧本作者发泄恶搞精神的舞台。

¤ 音羽线（H2O）

当琢磨受到伤害时，精灵音羽总是会适时出现为他打气，治愈他心灵的伤痛。琢磨在不知不觉间与音羽建立了深厚的感情。然而聚散本是人间常情，琢磨终将回归都市。

数年后，琢磨回到故乡重拾回忆，再次遇上了音羽。这时他才得知，音羽就是萤死去的姐姐雏田的幽灵，音羽这个名字与精灵的设定出自一本漫画。她始终在等待着"约定之人"的到来，来化解妹妹和早美之间的纠结。

两人互诉爱意，在夕阳下结合。是夜，月光下达成所有心愿的雏田，在淡淡的离愁中烟消云散……

¤ 音羽 AFTER——魔法少女雏田 (H2O)

东京，早美和萤都以不同的借口住进了琢磨的公寓。但琢磨每日心中思念的只有已经消失的雏田。某日，一名自称古董店长的陈姓男子向他兜售招魂道具，琢磨犹豫片刻还是买下了。抱着姑且一试心情的琢磨却真的召唤出了雏田，然而道具的效力只有五天。渡过了短暂的幸福时光后，两人依旧无奈地迎来了分别之刻。然而他们完全搞错了失效的含义，被召唤体若五天之内未被送还将永远彷徨于召唤者的世界中直至召唤者死亡，也就是说雏田一生都能与琢磨共同度过。然而早美与萤也不会善罢甘休，于是这喧嚣的后宫剧将在不为人知的地方永续……

通过古董店长陈的讲述，大家才知道琢磨幼年的经历和双眼的秘密。琢磨拥有的是能看到生死两个世界的眼睛，因此他能够看到处于生死狭缝间的音羽。当年幼小的他无法选择自己所看到的两个世界，所以视力极度不稳定。与他人的不同让琢磨感到十分痛苦，同时也给家人带来了伤痛。不愿继续伤害周围人们的琢磨选择了死亡，然而母亲在他即将落入铁轨之时用自己的生命将他救了上来。看到母亲的鲜血，琢磨否定了世上的一切色彩，逃入了漆黑一片的死之世界，这就是琢磨失明的真相。然而由于音羽和另两名女孩子的拯救，琢磨又燃起了对生活的渴望，再度地看到了生之世界，也就是所谓的复明……

简评：

音羽线给人感觉完全是个充数的悲剧品，除了音羽琢磨各自身世之类的固有设定，该线处处可以看到灵感枯竭的痕迹，没有实际的情节可写，便用大段的 kuso 场景充量，而且御樱凛的出现不知是为了单纯的广告效应还是为了填补音羽线本身的空虚。音羽的 AS 也远远及不上早美和萤的故事，最大的意义恐怕还是在于卖萌，杀必死和怨念驱除。在 AAA 中音羽线直接被砍去，用唯线代替。唯线的充实程度远不是苍白的音羽线能够相比，何况在整个 H2O-AAA 的故事中，唯（YUI）的出场率要远高于音羽。于是，H2O 就这么无奈地成了 H2Y。





¤ 唯线 [AAA]

虽然村中歧视得以消除，然而唯始终对琢磨抱有恨意——袭击小日向家的是唯一直崇敬的兄长晃一，他被琢磨打倒让唯久久无法释怀。不过在听了琢磨自己的故事后，唯对他产生了同情与好感，也让他知道了自己一直欺负早美的缘由——

田端家统领着村中的护卫队，唯的兄长晃一也是护卫队中的一员。对于唯来说，温柔娴淑的嫂子稻垣雪那是有如亲姐姐一般的存在。不过雪那的父亲“神速之稻垣”虽然隶属于晃一的父亲，但他出于对“另一边”人们的同情，主张消除歧视，因此雪那一家被村中视为背叛者遭到仇视与排斥。

在周围环境的压力下，晃一不得不将竹刀指向自己的恋人。尽管没有造成不可挽回的后果，但两人之间的缘分也可以说是到此为止了。于是晃一自暴自弃地以残酷的肃清行动来自我麻醉，并且开始远离所有人。不忍见到晃一如此痛苦的唯，毅然决定追随效仿晃一来分担他的罪过，于是早美不幸成为了牺牲者。又一次偶然机会（辉夜：我为什么要说“又”……）早美和萤与唯化解了误会，原谅了她并与她成为了真正的朋友。

琢磨还是会被祖父带出泽衣村。临走之前，琢磨与唯互表心意，确定了恋人关系。与此同时，藉由歧视的消除，雪那和晃一也迎来了美好的结局。在晃一的帮助下，琢磨一个月后便再度回到了唯的身边。

¤ 唯 AFTER SHAREING OF LIFE(AAA)

圣诞前夕，早美和萤来到琢磨和唯在东京的新居做客，却发现从前骄纵任性的唯变得温柔娴淑，对琢磨百依百顺。圣诞前日，琢磨必须参加大学的研讨会，不得不留下唯独自在家。忍无可忍的早美和萤无法坐视唯的一再退让，逼迫琢磨取消行程，陪伴唯渡过这一年一度的佳节。琢磨出于自身的歉疚，还是听从了两人的提议，和唯上街约会。

然而，到了夜晚，一通紧急事务电话还是打断了两人的甜蜜时光。唯按捺着心中的悲哀，目送琢磨离去。这时，早已跟随两人身后的早美和萤忿忿不平地出现在唯面前，质问唯一再忍让琢磨的理由。原来，这是两人之间的约定。唯的母亲不顾自己病弱的身体产下唯后亡故，琢磨的母亲也为了救助琢磨而牺牲了生命。伟大的母亲们将自己的生命交托给了子女，于是两人拥有一个共同的梦想——给更多人带来幸福。琢磨与唯约定共享生命，为两人的梦想而奋斗。因此，唯不会因为自己的任性而阻碍琢磨追寻梦想的脚步。

次日，早美和萤向归家的琢磨为之前对两人的误会道歉。作为对昨日遗憾的补偿，四人高高兴兴地上街购买圣诞礼物，并开了一个热闹的圣诞晚会。

简评：

AAA 的最大贡献毫无疑问是唯线，真正的恶人怎能成为主要角色？于是唯与晃一双双被洗白。晃一和雪那之间的牵绊与磨难比雏田线中的琢磨的故事更能体现个人在社会阴暗面前的无力，成了唯线中的最大亮点，大大压过了唯和琢磨那不知所谓的过家家恋爱。然而进入 AS，这段恋情却又一下子深厚得让人难以接受，从懵懂的少年少女相互吸引上升到共享人生造福世间的高度，这超展开比闪电式恋爱更令人目瞪口呆。看着从娇蛮女王蜕变成大和抚子的唯，或许多数人都想和早美一样问一句："你把唯给……调教了么？"



¤ 其他

滨路 & 雪路线
——from H2O to cherry blossoms（AAA）

真纪线
——summer grass（AAA）

八云兄妹线——看副标题——"from H2O to cherry blossoms" 便知该线一大目的就是为『サクラノ詩』造势，主角和配角纷纷登场亮相。同时，借滨路之口先行透露了许多『サクラノ詩』会用到的背景设定。虽然八云兄妹的羁绊和滨路琢磨的纠结也有体现，但是在本线过于纷乱的信息中似乎显得有些不太起眼。真纪线则完全是一个稍稍有些糟糕的杀必死剧本，伪娘滨路和真纪终于从损友成了恋人。

¤ おまけ

H2O 的**おまけ**让人充分领教了枕的恶搞精神，"**ケロ** Q 枕连续杀人事件"这个题名就让人**囧囧**有神，利用社内部分照片与工作人员涂鸦，拼成了三个极为穿越的剧本，其实能不能称为剧本还有待商榷，恐怕绝大多数人看完之后心中只会留下一句话——认真你就输了。枕社的 staff 们用实际行动告诉玩家，只有你们不敢想的，没有我们不敢做的。

AAA 中附赠了一个类似脱衣雀的エロ扑克小游戏，琢磨化身鬼畜魔王尽情凌辱 H2O 萌角，颇有**ケロ** Q 原社风范。

写在最后

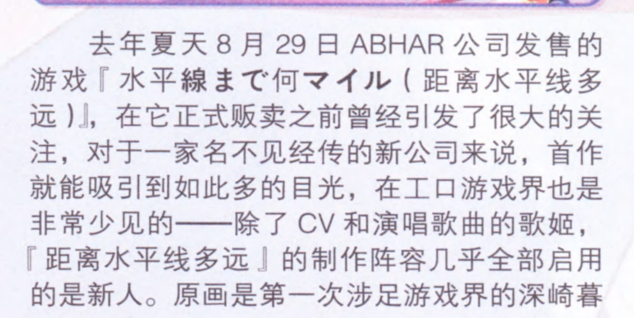
在众多的纯爱 AVG 中，H2O 的剧本也许并不能算得上出类拔萃，没有庞大严谨的背景设定，没有惊心动魄的矛盾冲突，也没有催人泪下的煽情桥段。H2O，也许正如字面一般，淡如清水，然而，若能抛开自身的浮躁，在恬淡的心境下细细品味，却又能在不知不觉中牵动人的心弦。正如 SCA 自对藤仓老师的评价，这，只是一个能让读者感到幸福的童话。▲

噱头就是一切

——『水平線まで何マイル』分析报告

文 / 石马戒严

发售前的话题



去年夏天 8 月 29 日 ABHAR 公司发售的游戏『水平線まで何マイル（距离水平线多远）』，在它正式贩卖之前曾经引发了很大的关注，对于一家名不见经传的新公司来说，首作就能吸引到如此多的目光，在工口游戏界也是非常少见的——除了 CV 和演唱歌曲的歌姬，『距离水平线多远』的制作阵容几乎全部启用的是新人。原画是第一次涉足游戏界的深崎暮人，同时采用了 16:9 的宽屏来制作游戏（在此之前只有『片恋いの月』、『秋色恋華』、『プリミティブ リンク』等少数几款游戏是宽屏）；系列构成和脚本是光看名字就知道是个铁道宅的新人南总铁道（水平线的女主角全部都是 KUSO 了铁道沿线的站台名，这个后文详说）。

不过，本作的其他部分倒相当强大。音乐方面只有 Yack. 是专门给游戏提供乐曲的作曲家，其他几位——矢野雅士、桥本镜也、羽鸟风画都是过去活跃在同人音乐界的乐师。桥本镜也参加过少女病系列的几张 CD 的制作，羽鸟风画则在『寒蝉鸣泣之时』与东方同人音乐界小有名气，演唱 OP/ED/IN 的是大家都熟悉的茶太、片雾烈火和愈月。游戏的 CV 方面堪称华丽，**ありす**、雏见风香（据说是生天目仁美的马甲）、木村**あやか**（据说是猪口有佳的马甲）、五行**なずな**、安玖深音，个个都是工口游戏界的名声优。

如此阵容对于同人和 Galgame 众来说自然是噱头十足，所以 ABHAR 在发售之前肯花如此大的血本竭力宣传作品也是情有可原。除了无孔不入的宣传攻势，夏季的风物诗 + 飞上青空的梦想 + 少年少女的青春群像剧这些，可以算是美少女游戏名作保留节目的种种要素。

无疑又让人对它多了几分期待。

于是『距离水平线多远』在发售前，成功挤掉了一堆知名公司或阵容强悍的新作大作荣登秋叶原几家店铺的预订首位，接着又毫无悬念地拿下了 8 月美少女游戏销量榜的第一名，足见其宣传的成功。

深崎暮人的华丽世界

说起来，即使『距离水平线多远』处处都有噱头，但其中最引人瞩目的依然还要数原画——著名的同人画师深崎暮人，这次是他首次进军美少女游戏界，东方众首先就应该“狂喜乱舞”了：

深崎暮人和黑谷忍于 2005 年结成的同人组 cradle，至今已参与过许多同人画册、同人原创画集、漫画、小说插画、同人周边和商品图画设计等活动，两人的创作以唯美华丽的插画为主，也有少量 18 禁主题的同人本。两位插画家有其各自负责的工作与擅长处，北海道出身的深崎暮人以插画、上色为主，长野县出身，本人为女性的黑谷忍则以插画设计、漫画为主（她同时还以同人团“Puffsleeve”的名义活动）。

cradle 大多数的创作是某一部份由其中一人为主，另一人为辅助协力完成，也有不少是双人画风融合的创作。虽然他们自从 2005 年开始就陆陆续续地为一些商业杂志提供插画，也出了不少同人本与同人画集，不过他们真正闯出一片天地还是凭借其在东方同人界的活跃。05 年 5 月 8 日，cradle 的第一本同人『Shinonome』发卖，作为知名画师的同人出道作，这本绝版同人志前段时间在 Yahoo 网拍上被炒到了 24000 日元的高价，之后 cradle 又在 05 年之后的时间里出版了走光本（スリット本，露腋、露脐、露底裤）『S.S.S』、蔷薇少女的同人本『Knowlage Particle』和表现绝对领域的原创本『no concept but good sense』等三本同人志。

接着在 05 年底的冬季 C69，cradle 凭借『stem of radiant』正式在东方同人界惊艳登场了！『stem of radiant』是一个以同人团体“s.o.r.”为名义举办的一个企划，实际主催团体为主攻东方同人音乐的团体 Alstroemeria Records（略称 Alst）与 Cradle，『stem of radiant』是一张 CD 与一本画册的套碟，音乐部分包括 13 首的 Trance 中心的 Arrange 曲，乐师有 Alst 的 Masayoshi Minoshima、Sound Online 的矢鴇つかさ（Tsukasa）、BITPLANE 的爱新觉罗溥仪、以及当时还默默无名，很



快就凭借恶搞歌曲在东方音乐界大放异彩的COOL&CREATE 的主要负责乐师**ビートまりお**。

与音乐部分的闪亮阵容相比，画册部分的表现更是华丽得令人叹为观止。主要画师除了深崎暮人与黑谷忍，还包括因为在 07 年给初音未来做形象设计而知名度大涨的 KEI（KEI 过去曾经说过深崎暮人是他最关注的画师，他自己的同人志里也多次邀请过深崎暮人当他的 GUEST），画风幼齿色彩运用很有梦幻感的**桜沢いづみ**（这位画师自称爱『银魂』中小九成痴）等人。即使是在如此之多的画师阵容里，深崎暮人的画依然是其中最华丽抢眼的，不论是构图的巧妙、对色彩的丰富运用、还是整体的把握都已经臻于炉火纯青，画面也很有油画的质感（深崎暮人过去应该是系统地学习过油画，他的画风也引领了一股“厚涂”的风潮）。

画册中最能代表深崎暮人风格的，当属那张结界组（紫 X 灵梦，在永夜抄中为了解决异变而临时组成了“幻想之结界组”）的图，满天飞舞的夜樱下紫与灵梦依偎缠绵在一起，无比华丽的画面叫人过目难忘！其实说起来深崎暮人应该是很喜欢紫与灵梦的组合，他画得最好的几张东方图都是结界组，比如半年后的 C70，深崎暮人给 Alst 的 CD『LAST MOMENT TO REMEMBER』画封面图是灵梦依偎在紫的身上，C71 上深崎暮人同时给 Alst



和 Sound Online 两家同人音乐团画东方 CD 的封面，这两个团的封面拼合在一起就又是一张华丽到无法用言语形容的结界组。

深崎暮人与 Alst 的 Masayoshi Minoshima 之间的关系大概也相当不错，Alst 从 05 年“例大祭 2”到 07 年“例大祭 4”的 CD 封面都是深崎暮人提供的，而 cradle 所创作东方图也都是集中在这二年里，之后他们出版了一本东方画册的总集『Re:Birth』之后就没有再画过东方了，不能不说是一大遗憾。在 Alst 之外，深崎暮人与 Sound Online 的矢**鴇つかさ**的私交甚笃，两人在08年的时候曾经结伴去热海旅游，Sound Online 在 C74 上颁布的原创同人专辑『The Clear Blue Sky』的 CD 封面也是出自深崎暮人的手笔。说起来，深崎在画原创人物时虽然不像东方那般像是炫耀的华丽，却也飘荡着独特的气息，『The Clear Blue Sky』的封面就有点后来『水平線まで何マイル』的雏形了。

在 Cradle 后来发行的同人志中，一般会用“Re”的前缀将它们统一成一个系列。“Re”系列总共出过三本东方，其他都是热门动漫游戏的工口漫画同人志，第一本是在 2007 年 6 月 17 的同人展会 sunshine creation36 上颁布的大暮维人原作漫画『飞轮少年』女主角皇杞枢的同人本『Re:Act』；同年 10 月份出版的 Key 社新作『Little Busters』中枣铃和理树的工口本『Re:frain』；以及就在去年底的 C75 上贩卖的『龙与虎』同人本『Re:Try!』（据说这本同人的主笔是黑谷，她画大河的部分，深崎暮人负责画亚美，结果两人都没有画实乃梨。为此他们还在自家的 HP 上向购买本子的读者抱歉了一番）。

至于东方中心的画册，第一本『Re:』于 07 年 02 月 11 日发售，之后又在台湾的开拓动漫祭 Fancy Frontier 上颁布了台湾限定版的『Re:』；接着 Cradle 还把第二本东方中心的画册『Re:2』的首发放到了 2007 年 7 月 28、29 日在台湾大学体育馆举办的 Fancy Frontier10 上（说起来台湾的 Fancy Frontier 算是很厉害的同人展会了，画师方面有深崎暮人这种级别



的外援，乐师也有实力派东方团 Golden City Factory 的坐镇，GCF 在 Fancy Frontier9 首发了专辑『Guri TOHO BEST intermezzo』、Fancy Frontier10 颁布了『Wonderful Life.』，到了 Fancy Frontier11 干脆亲临现场表演）。

07 年 5 月 20 日的“博丽神社例大祭 4”，Cradle 颁布了最后一本纯粹东方为主的画集『Re:Birth』。这是一本集大成之作，收录了深崎暮人和黑谷忍涉足东方同人界两年来的精挑细选的一些 CD 封面与插画，时至今日大家还能够从不少贴图网站上看到用深崎暮人东方画册的素材做成的壁纸。毫不夸张的说，只要是常常喜欢上网收图的人，即使完全不懂东方，大多见过深崎暮人的图，足见其深入人心的程度。在『Re:Birth』的后记中，两人都发表了对参与东方同人活动的一些感想，其中深崎暮人说自己这回是抱着“最后一次创作东方”的决心而来，接下来要将精力放在其他新作上。此言一出，令许多人大感遗憾，果然在之后的三年里，Cradle 都没有再画过一张东方。

不过事情在最近出现了转机，5 月 29 日深崎暮人更新个人网站的时候，汇报了一下最近绘制插画的近况，同时也公布了将在今年夏季的 C76 上为三个同人音乐团体 Diverse System、Sound Online 和 Alstroemeria Records 绘制 CD 封面的消息，深崎在博文中如是写道：“……再次给 Alst 画画真是久违了，各方面看来对于现在的绘画事业来讲，都是为了找回自己原点的做法，坦白说就是隐隐约约的回归到过去有点盲目的状态。大约在三年前





我曾经宣告不会再画东方图，不过现在想起来果然东方的世界观对今天的自己影响巨大。我想要回归原点，于是选择了再画东方，从前的宣言在这里撤回吧。虽然觉得很难为情，要是能得到大家的谅解，会让我感到很幸福”。

能看到深崎暮人再回来画东方，笔者也有种恍如隔世的感觉，果然深崎暮人的画魂还是寄宿在东方之上！

说回深崎暮人的商业作品，除了『距离水平线多远』、其 Fandisc『すまいる Cubic！』的原画，还有为富士见幻想文库讲述少年少女魔术士们争夺最强之位的轻小说系列『ぼくと彼女に降る夜』与 MJ 文库 J 的轻小说『原点回帰ウォーカーズ』绘制的插画。此外他还受杂志之邀画一些彩页或是商业广告上的用图，在这里就不一一详列了。作为深崎暮人的 Fans，笔者由衷地期待这位实力超强的画师能在未来取得更大的成绩！

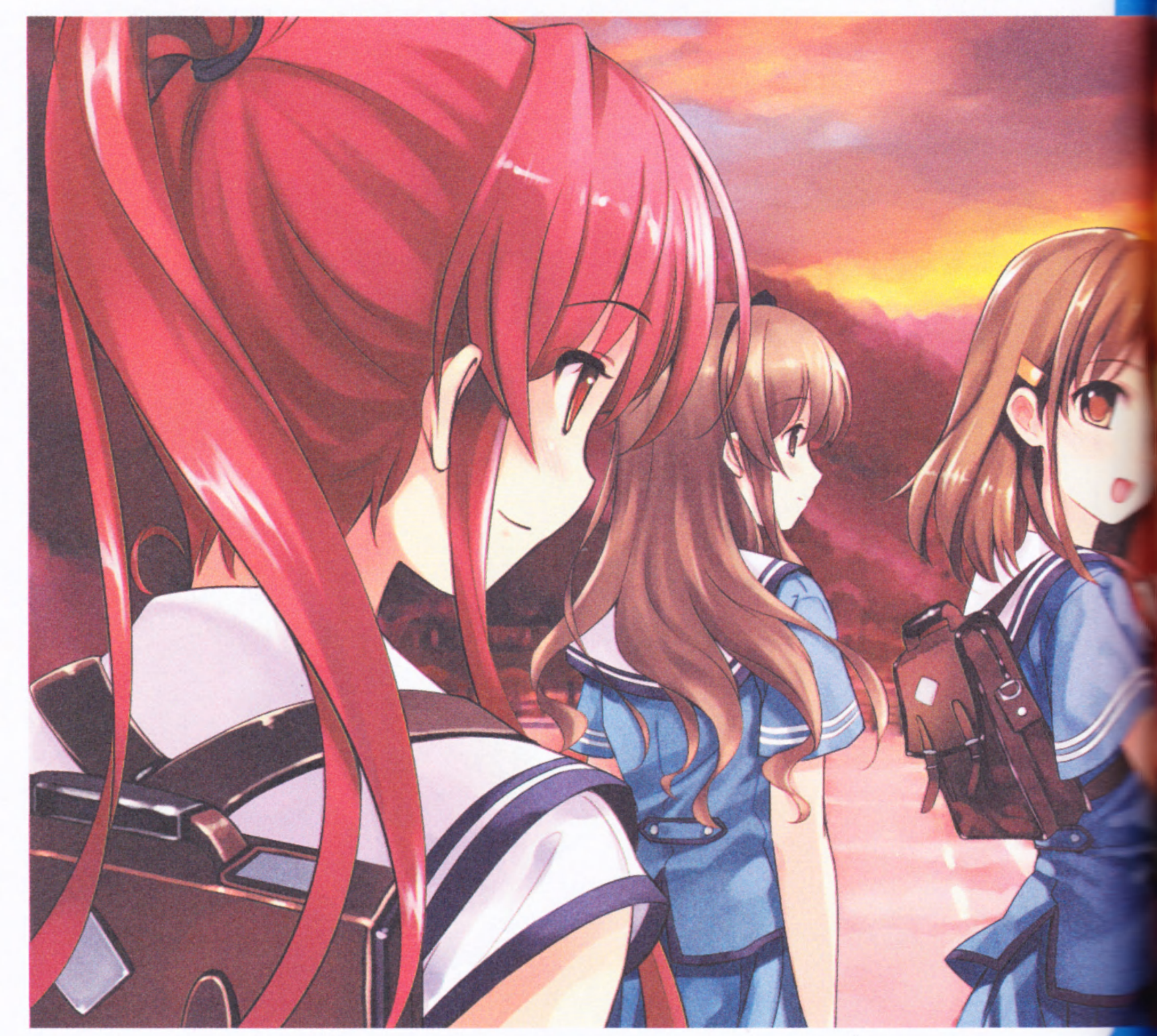


背离期望的剧本完成度

十分可惜的是，与诸位玩家的期待相反，『距离水平线多远』剧本的完成度只能用“悲剧”来形容，完美地诠释了什么叫“期待是禁物”，用比较好理解的话来讲就是——这是一款不折不扣的地雷游戏，实在是浪费了深崎暮人如此华丽的CG。

玩家们的眼睛是雪亮的。据说『距离水平线多远』在发卖一个月后，新品价格很少见地降到了3000日元以下（原价9240日元），足以说明问题。其实本作的整体构成并不算太差：剧情也算有一条比较清晰的脉络；许多涉及到专业知识譬如航空力学之类的地方考据详尽，还配有专门的解说辞典为玩家讲解航空方面的知识，让人确实的体会到南总铁道的确是对飞机有着无比执着的热爱；在通关的过程中玩家也可以感受到一股明快爽朗的青春气息扑面而来。只可惜本作的演出效果实在协调得太烂，各种情节衔接与感情的渲染都是清清淡淡的半吊子，玩家根本还来不及体验游戏中人物的立场，马上就进入了下一个剧情，种种的情节过渡只能用莫名其妙来形容。一方面故事没有重大破绽，但另一方面情节过于跳跃与瞬发性，使得文本看起来僵硬无聊缺乏生气，配上漂亮的CG来看的确是很好的“紙芝居（意近看图说话）”。

此外剧本的“都合主义（大概就是无巧不成书的意思）”也相当严重：主人公空太和



女主角们基本上都是“light Motor Glider（超轻量动力滑翔机）”的新人，结果一帆风顺地制作滑翔机、训练飞行员；被曾经破过世界记录的对手干掉后恰好对方的滑翔机坏掉了，平白无故地捡到了一块天上掉下来的馅饼；最后又无可争议地向世界推广了“光动力滑翔机”……写脚本的人真的应该好好检讨一下了，不是光对飞机有爱就能写出同样有爱的脚本的。『距离水平线多远』就像是准备了所有能够成为名作的材料，结果却因为厨师的蹩脚而成了一道失败的菜肴，玩游戏的过程就像是在品尝这道失去了原味的菜肴，感觉非常的微妙，或者换句话说，正因为材料的出众，调理出如此难以入口的口味才愈发让人感到悲剧吧。

剧情简介

空太是一个再普通不过的高中学生，每天要干的事情就是参加在内滨市内滨学园内声名狼藉的“宇宙科学会”的活动。宇宙科学会的会长古贺沙夜子是位有点猜不透想法的千金大小姐，当年是她争取将已经废部多年的宇宙科学会重新开放，然后强行拉空太加入，随后与空太相识多年的少女宫前朋夏也因为偶然的契机加入了宇宙科学会。与运动型的朋夏截然相反，作为宇宙科学会头脑的是一个稍稍有点文弱的程序高手少女津屋崎湖景。

尽管成员都各具特长，但是宇宙科学会却从来没有进行过什么正式的活动，一直都是沙夜子利用学校的资源经费和课外活动室的空间来满足自己的游乐欲：譬如说赶赴附近海域进行海洋研究——实际上是去海滩游玩；冰冻时期外出体验学习——滑雪的合宿；调查人体的耐久力进行相关实验，研究人类的环境适应能力——马拉松大会等等，在学校中造成了很恶劣的影响。于是校方派学生会的高层名香野阳向来到宇宙科学会宣布：如果该社团在一个星期之内没有做出任何能让学生会满意的课外活动，那么将迎来被取缔的结局。



在得知这个消息以后，凡事喜欢较真的朋夏连夜赶出了报告——利用现有器材就可以做到的流星雨观测活动，在她拉着空太准备将报告交给沙夜子之时，却意外地发现她早已想好了对策：一架白色的滑翔机。不仅如此，这还是一台装载了高效能电池与电动机的超轻量动力滑翔机（light Motor Glider），目前还处于测试阶段，重工业巨头中岛航空和门真芝浦电气正在大力推广。还没登朋夏和空太弄清状况，沙夜子马上又告诉他们，自己已经帮宇宙科学会报名参加即将在本市举办的纯电力飞行竞技选手权大会，同时还请来了据说是精通各种航空知识的前任军人担任教官……

于是空太等人在教官的指导下进行了各种特训，各方面都懂一点的他可以依照自己的兴

趣选择帮忙飞行员训练或是滑翔机制作；朋夏作为飞行员代表宇宙科学会出战竞技大会；负责调试滑翔机各种性能的则是具有此方面专长的湖景。随着竞技大会一天天临近，空太偶然得知了湖景与阳向的秘密，原来她们是一对双子姐妹，由于幼年时父母离异而分开，后来又因为种种误会导致湖景对阳向避而不见，上次阳向来宇宙科学会宣布要废部是她与湖景多年后的第一次重逢，苦于没有机会亲近妹妹的阳向将自己的烦恼告诉了空太，后来在大家的努力下阳向与湖景和好如初，阳向也成了宇宙科学会的半个会员，经常和湖景一起研究滑翔机的制作。

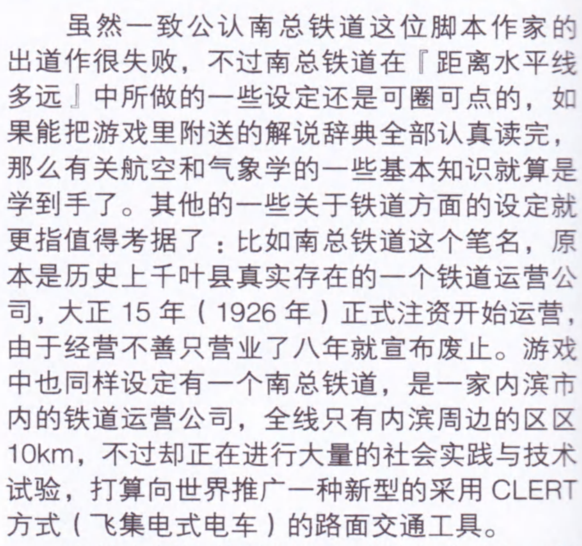
尽管宇宙科学会的成员们一直拼尽全力的准备竞技大会，却还是担心会在严格的资格审查中被刷下来，不过当大会的审查委员走进活动室的时候，大家诧异地发现居然就是之前的教官……原来所谓的资格审查只是走过场，沙夜子早就已经将一切搞定了。而且她的身份也不简单：本次的竞技大会是航天工业领军中岛航空所主办，目的是向世界推广超轻量动力滑翔机，而沙夜子就是中岛航空老板的独生女……

现在摆在宇宙科学会面前的问题，就是要与本校的航空部一决高下，而担任航空部部长的是在去年打破了滑翔机飞行速度世界纪录、被称为空中运动界的年轻女王花见麻里矢。具有压倒性实力的航空部不负众望打败了全是新人的宇宙科学会取得了出线权，但他们的滑翔机却在比赛中损坏，宇宙科学会就此捡了个大便宜，还让麻里矢作为技术支援临时加入。

在赛前合宿中，大家需要将宇宙科学会的滑翔机调整到最佳状态，但朋夏却在这个节骨眼上出了问题：在模拟训练中，每当滑翔机升上一定的高度再高速降落时，作为飞行员的朋夏就会暂时失去意识，等到降落好才会苏醒过来。她一次次的尝试，却始终无法克服这个弱点……在比赛前夕，湖景告诉朋夏，她在竞技大会上成功的几率只有一半，但即使这样，她还执意要去参赛。这种不计个人安危坚持到底的精神感动了在场的所有人，最后也得到了教官的认同。

比赛当天，朋夏开着这架凝聚了宇宙科学会全体成员无数心血的滑翔机慢慢地飞上蓝天，最后在水平线的彼方消失成一个白色的小点，与飘在天边的缕缕白云融为一体，距离水平线还有多远，或许每个人的心中都会有各自不同的答案……

有关女主角姓名的考据



虽然一致公认南总铁道这位脚本作家的出道作很失败，不过南总铁道在『距离水平线多远』中所做的一些设定还是可圈可点的，如果能把游戏里附送的解说辞典全部认真读完，那么有关航空和气象学的一些基本知识就算是学到手了。其他的一些关于铁道方面的设定就更指值得考据了：比如南总铁道这个笔名，原本是历史上千叶县真实存在的一个铁道运营公司，大正 15 年（1926 年）正式注资开始运营，由于经营不善只营业了八年就宣布废止。游戏中也同样设定有一个南总铁道，是一家内滨市内的铁道运营公司，全线只有内滨周边的区区 10km，不过却正在进行大量的社会实践与技术试验，打算向世界推广一种新型的采用 CLERT 方式（飞集电式电车）的路面交通工具。

当然南总铁道要表现自己是个铁道宅不单





单只有拿名字做文章，这次『距离水平线多远』里登场的女主角的姓名全部都是现实中的站台名，譬如宫前朋夏的“宫前”，就是福冈线福冈市东区千早五丁目西铁贝塚线沿途的“香椎宫前站”，是一个站台建在高架建筑物上的铁道站台；名香野阳向的“名香野”，是福冈县福冈市东区九州旅客铁道鹿儿岛本线西日本铁道贝塚线沿线的“名香野站”，也是一个高架站台，04年的时候改名西铁千早站；津屋崎湖景的“津屋崎”，来自过去福冈县福津市西日本铁道宫地岳线沿线的“津屋崎站”，2007年4月1日被废止；古贺小夜子的“古贺”；来自过去福冈县古贺市日吉三丁目西日本铁道宫地岳线沿途的站台“古贺高尔夫球场前站”，同样也是在2007年的4月1日被废止；花见麻里矢的“花见”，来自过去福冈县古贺市花见南西日本铁道宫地岳线沿途的站台“花见站”，与之前两个站台一样是在2007年4月1日被废止。因此有人根据南总铁道的一些资料和女主角的NETA推测，『距离水平线多远』的舞台是在千叶县富津市的东京湾口周边面朝西南方向突起约5km的富津岬，举办竞技大会的背景地似乎就是富津岬最先端的明治百年纪念展望塔。不过也许是没人对这款游戏特别有爱，虽然可以基本确定真实的舞台所在，却至今无人去探访过。



FD『すまいるCubic!』

在今年的4月24日，讲述『距离水平线多远』完结后的After & Another的FANDISC『**すまいる**Cubic!』发售。与所有的FD一样，『**すまいる**Cubic!』的主要内容是空太与五位女主角耻力大升的啪啪啪故事，之前抱怨本体啪啪场面太少（每个女主角都只有一次，而且都是在ENDING曲响过之后）的玩家这次应该没什么遗憾了。另外这款FD中还加入了男主角空太和损友上村实的BL段落，和本体一样不惜任何手段的大玩噱头。

除了原有的五位女主角，FD里还新增了一位成濑未亚配音的名叫千鸟水面的新角色。水面是一年级的新闻社社长，神出鬼没四处搜集情报，是个有些做事不太过脑子的行动派，了解朋夏的过去，同时在关注着麻里矢。FD发售当天，成濑未亚还亲临秋叶原Space6.0与玩家一起畅谈对作品的感想。虽然FD的脚本执笔者不再是南总铁道，但是一行五人（神乐坂**あお**、奈落**ハジメ**、**おざきれい**、中村刘河、伊吹秀明）的新执笔阵还是依照传统用了实际存在的站台名做女主角的姓氏。千鸟水面的“千鸟”，是福冈县古贺市千鸟五丁目JR九州鹿儿岛本线沿途的千鸟站。



写在最后

在2008年度的美少女游戏大赏评选中，『距离水平线多远』表现得相当强势，一举拿下了新品牌奖的金奖，宣传奖的优秀奖（金奖是『壳中少女』），在另外两个重要奖项原画奖和剧本奖上都是和『壳中少女』并列拿下了优秀奖，所以『水平线』虽然在玩家中的评价普遍不高，却在销量与得奖两方面都大获成功，为后来的美少女公司创业提供了一个能够借鉴的典范，这或许才是『距离水平线多远』这款游戏的真正价值之所在吧？▲



遥望孤星难掩风华，不稳定的“漩涡”PULLTOP

文/空(そら)

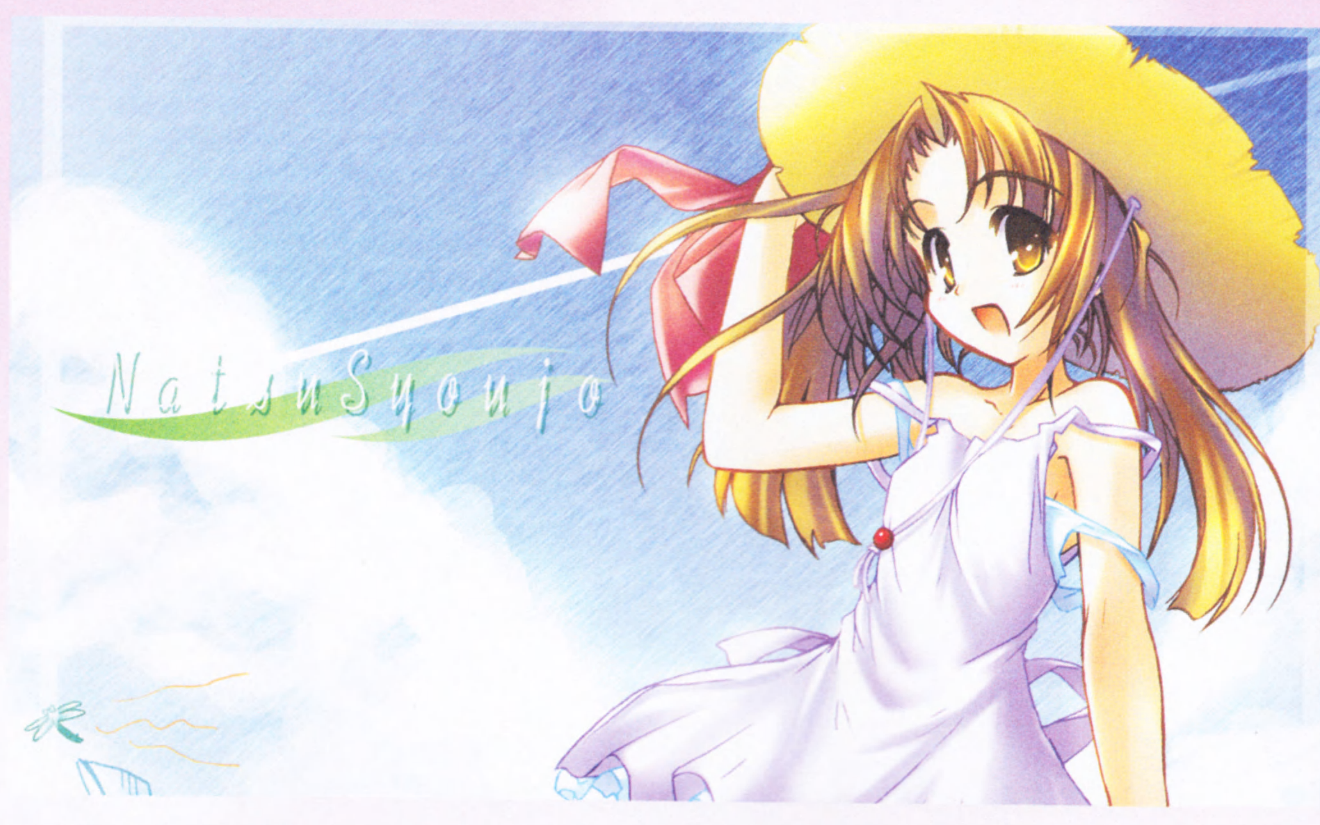
PULLTOP——按照椎原旬的说法是有点意向上升的感觉。于是PULLTOP这个制作团体便诞生于这世界，从工口快餐的原意渐渐升华到纯白的爱恋，温馨的安逸。

它从朦胧的迷雾中寻找着自己前进的方向，我们见证着这一步一脚印的成长。相比其他拥有自己特色的大公司来说，PULLTOP似乎显得有些平凡，几乎让人感觉不到它的存在感。但如果有人问起这个做工口游戏的平凡团体到底有什么特别的话，往往你会得到很多答案：例如它某个作品获得什么奖了、工口风格不错、不单单只出ACG什么的，但是其中唯一的答案，也许就是PULLTOP所给予我们的快乐吧——

起源：三人组成的小团体

说起WILL旗下的工口游戏制作团体PULLTOP的核心人物、企业总监督椎原旬，他的人生乍一看像是一出悲剧：就读大学六年未能毕业而中途退学。但这并不代表椎原这人是个笨蛋，只是他的能力未能反映在学习方面，反而在扑克和麻将等“竞技”中，都有深厚的“战略性造诣”。椎原旬在大学时代可是引发『马修萨丁格事件』和『新宿池袋事件』的重点人物，也算是一个传奇人物。或许是臭味相投的缘故，





他在就读大学的社团中遇上了知己下原正，就是这个相遇，为以后 PULLTOP 的成立种下了因缘的种子。

椎原大学中途退学后便因为自己的兴趣加入了 leaf 社，期间担任过『**まじかる☆アンティーク**』的剧本编写，但因为啪啪啪场面使用太多“噂”、“磅”等效果音而受到了谴责。而『**まじかる☆アンティーク**』也成为了他和**はぎやまさかげ**在 leaf 的最后作品，作品发售后两人便以个人理由离开了 leaf 社。其实，椎原还在 leaf 工作时就和大学时代的好友下原保持着相当的联系，尽管工作的地方和对方的住所有相当的距离。就在他离开 leaf 社的前天晚上，椎原与下原决定要创立自己的制作队伍，第二天椎原便离开了 leaf 社，这便是上文提到的个人原因。

虽然椎原已经要自己单干了，但是一时之间还没有什么头绪，连自己的新团队的名字都没想好。就在这时，他看到了熟悉的公司 WILL 的宣传海报，立刻感觉到这是创立自己品牌的一个难得机会。接下来的就好说了：剧本方面已经有了下原，但是还缺乏原画，于是他便找到了画师**たけやまさみ**，希望能借他的能力一起创办自己的创作组——这便是我们所知的 PULLTOP 创始时期的三大元老。









起步：从工口到纯爱

PULLTOP 成立后，三人为 PULLTOP 精心打造了第一部作品『**とらかぷっ！**』。之前在 leaf 社写过剧本的椎原理所当然地担任了剧本的撰写（下原也在里面帮了一把），**たけやまさみ**身为原画师自然负责原画绘制。三人以“快乐”为原则自由创作，在摸索中寻找自己的风格。虽然椎原认为『**とらかぷっ！**』是他当时看喜剧过多的关系才想做出来的作品，不过制作出来的成品质量比预期要好，游戏也相当有趣，预计应该有相当大的市场空间。但是当 2002 年 6 月 28 日游戏迎来发售日时，似乎上天有意作弄这个新生的婴儿，马戏团的重量级作品『D.C ~**ダカーポ**~』以及 BasiL 的『**そ**



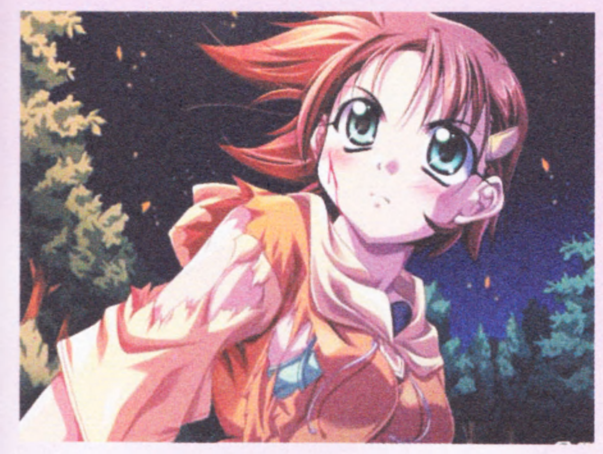
れは舞い散る桜のように』正好也在这时发售，造成当时『とらかぷっ！』未能及时得到玩家的关注，当大家开始对这款游戏感兴趣时，已经是发售后半年的事情了。

『とらかぷっ！』的销售量也比预期要少得多，对椎原等人造成了不小的打击。而且PULLTOP的麻烦还不止于此：由于风格的缘故，游戏的定位本应是属于纯爱系，CG也很细腻，但到后面却有些"重口味"。这样一来玩家中反倒是年纪较大的工口大叔居多，也影响到了たけやまさみ参加的下一部作品的方向。

到了第二部作品『夏少女』，PULLTOP才算认真用心去做了。椎原为了打破三人组在游戏制作中的窘迫局面，招来了两大外援：担任原画的藤原々々和负责剧本的SHARED。和大叔们喜欢的たけやまさみ不同，藤原的画风属于萌系（罗丽就是王道！），虽然他本人似乎有些得过且过的样子，但作画起来相当认真负责，笔下的少女们清新亮丽，让PULLTOP的第二作对比第一作在风格上有着重大转变。这下购买的人中年轻人变多了，大家终于发现PULLTOP除了重口味，也是能做一些温馨故事的嘛……



『夏少女』的成功使PULLTOP建立了自己品牌的良好口碑。关于本作还有个意想不到的小插曲。『夏少女』发售的同年中，负责该作BGM制作的末村謙之輔（参加制作过『3x3eye』等作品），因『冤罪』中BGM有盗用他人作品的嫌疑被推上了网络热门话题的风口浪尖。关于末村謙之輔其人，笔者个人认为是一个才华横溢的作曲家，而且创作了不少精品歌曲，发生这种事件可以说让人大跌眼镜。





盗用风波的结局是末村謙之輔以公开道歉得到和解，虽说这并非什么好事，但事态的发展却让 PULLTOP 占了便宜：不仅没有背上坏名（毕竟也没有直接关系），还因此让『夏少女』得到了意外的宣传（正是由于藤原的关系，『夏少女』在中国变成了传说中的作品），真是运气来了挡都挡不住。

随着『とらかぷっ！』移植家用机，在 2004 年 4 月『夏少女』也决定移植到 PlayStation2 上。不仅原游戏中唯一没有配音的樹一郎终于有了声音，还追加了少量的 CG，算是比较有良心的移植。如无意外，由未来数位代理汉化的本作将会在 2009 年 9 月与大家见面，届时国内被『遥かに仰ぎ、麗しの（遥仰凰华）』感动的玩家们，也许能再一次燃烧他们的“爱”吧。





『夏少女』简介

“现在还记得，那仿佛会被吸入般的蔚蓝天空，无法忘怀那三个夏天，与你一同积累的夏日回忆”

故事发生在某一年的暑假，主角瀬川真人接受了同样是天文部的朋友结成树一郎的邀请，拜访了他的故乡上乡町。在那里，真人遇见了三位少女：咖啡店『こかげ』的活泼少女芹沢明希；真人所住的老旅馆“京”老板的女儿、树一郎的妹妹结城京；冷酷又令人难以理解的神秘女孩东絢水。

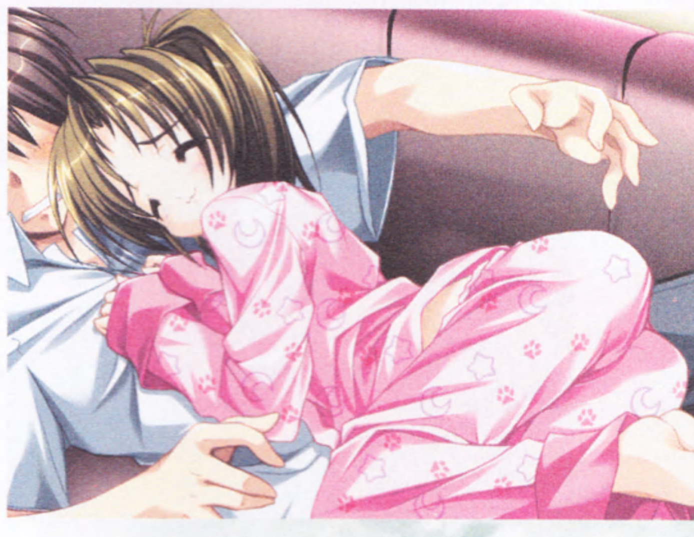
在充满自然气息的乡下村庄度过愉快暑假的真人，定下了明年夏天再来的约定之后，离开了上乡町。一年之后，真人再次回到了这里，与成长后的少女再次相遇编织着新的童话物语。明净的空气中丝丝凉气掠过身边，仿佛是童话般的过去情景的再现，酝酿在心底的童话时过境迁，蓦然回首间，乱花渐欲迷人眼……

『夏少女』讲述的只是和三位少女度过三个暑假的平凡物语，无论是天真烂漫的明希，还是为了家庭而放弃了梦想的京，亦或是有着悲伤过去的絢水，故事情节中都没有我们期望的大起大落。但是回过头来，我们发现注视着那么一个故事，心里就有那么一点点的回忆。椎原也就是用每天平凡的累积的小故事塑造出了“夏少女”这一主题，实际上他也成功地将这一主题融入到了故事当中，在玩家心中留下了这部作品，这算是预料之外的事情了。

『夏少女』推出一年后，椎原又蠢蠢欲动了。按照他的说法，游戏公司如果不能一年发售一部作品，它的存在感就容易在玩家心中淡去。为此 PULLTOP 定下了“一年一作”的制作方针，就这样下一部作品『お願いお星さま』被提上了日程。

在『お願いお星さま』中，新人朝妻ユタカ负责了追加内容的剧本编写，以剧本助手的形式辅助椎原以及下原；たけやまさみ则继续打着他那“本企业的中心是エロ”的口号，企图为『お願いお星さま』绘制重口味 CG。不过这次椎原却要求他“请在エロ剧情中加入欢乐







和校园物语"，下原，你感觉如何，感觉如何了？

由于公司的方针是一年一部作品，所以『**お願いお星さま**』在发售前几个月才完成了游戏制作进度的六七成左右，在人手不足和发售日期紧迫的情况下，椎原和下原等人几乎在开发室自己煮饭、烧水、洗澡，过了几个月封闭式生活才顺利地将作品如期完成。或许是因为末村謙之辅 2004 年的盗用 BGM 事件的缘故，这次的 BGM 起用了**ノーブランドサウンズ**（NoBrand Sounds），事后证明这是一个明智的选择。本作音乐水准相当高，而且也得到了玩家的认可。大家也许还记得其中的一首『**ときどきトリックスター**』，这经典的一曲也是**ノーブランドサウンズ**第一次为 GALGAME 编写 BGM，让它从此走向了自己的黄金时期。

『お願いお星さま』简介

某日天空忽然毫无征兆地降下了大量流星——这些是能够实现任何愿望的"许愿星"，可惜它们都已经被人许过了愿望，没有了新愿望进入的余地。而且已经许下的那些愿望大多都与工口内容相关……

从小一起长大的阳介、真朋和**ひびき**（响）阴差阳错地被选为收集愿望星的"星图盘"的主人，不得不去实现那些工口愿望——想从许愿星的魔爪中逃脱是不可能的事情。本就混乱的事件随着追寻"许愿星"的迷之少女二人的加入，变得愈发不可收拾起来……

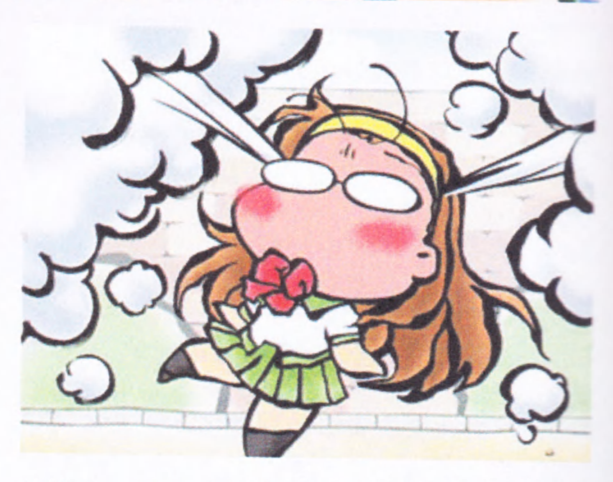
本作的内容以工口为主，几乎和『**とらかぷっ！**』一脉相承，充斥着"啪啪啪教育"











的情节，看来只要有**たけやまさみ**参加的作品都无法摆脱这诅咒，不，应该说这就是他的意愿吧……其实 PULLTOP 作品两极分化比较严重，画风也因为藤原和**たけやまさみ**的关系有巨大的差别。尽管藤原是 PULLTOP 外援人员，不过其地位绝对不比**たけやまさみ**低，毕竟 PULLTOP 有一半作品是藤原原画。如果哪天藤原不再外援 PULLTOP，那么 PULLTOP 的作品必定会转型为全工口类型了吧。前一段时间有坊间传言藤原和椎原之间发生了争执，不过接下来 PULLTOP 的最新作品『**しろくまベルスターズ**』中藤原也有参加，而且游戏制作得也很顺利，大概之前的传言不过是炒作目的吧。虽然说这部新作口味较重，但在某些叔叔玩家眼中确是一部难得的好作品，记得当年作品问世不久，两大女主角的应援团体还在 2ch 上疯狂刷版，也算证明了其人气所在。

崛起：雪之华的美丽与忧伤

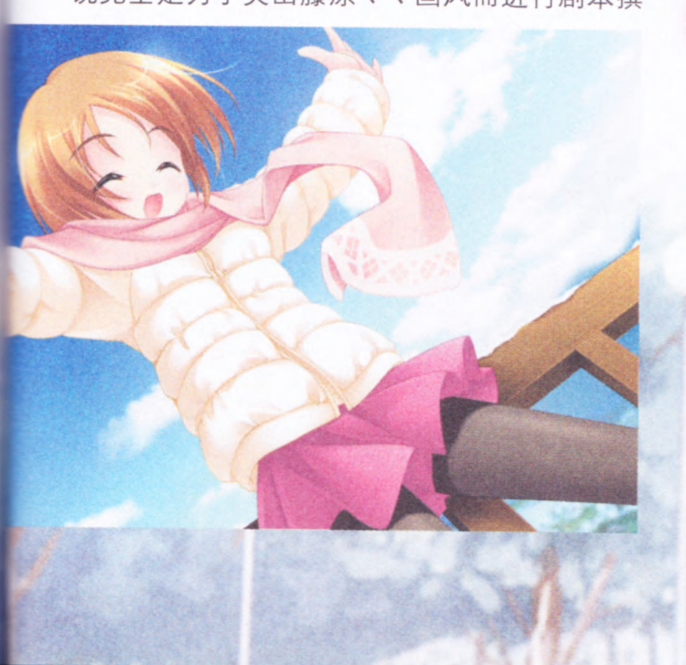
PULLTOP 发售『**ゆのはな**（雪之华）』时，已是『**お願いお星さま**』推出 10 个月之后事情了，实际上投入制作的时间仅有 7 个月左右。到后来 BGM 创作者的审批选取（事实证明这部分的努力是值得的，对日后造就 PULLTOP 的辉煌贡献良多），原画的委托还有上部作品

的收尾等，让本作的工期意外地延长了约2个月。

『ゆのはな』的制作阵容这次有不小的调整：原本决定执笔剧本撰写的朝妻**ユタカ**调到幕后指导工作去了，他的工作由J. **さいろー**和丸谷秀人接手；椎原本人很少见地似乎没有参加这次的总监工作，而把所有工作都丢给了朝妻；就连原本的SD原画**たけやまさみ**也没参加这次的制作（这是PULLTOP首次邀请外援进行SD原画的创作）。虽然元老级别的两人都未能参加创作，但讽刺的是作品的质量反而有增无减。丸谷的互为表里、完全相反的人物以及情节"恶"消失了的恋爱故事，加上藤原々々温存意暖的风格，以及**ノーブランドサウンズ**欢乐与宁静相搭配的舒适之曲，成就了一部可以说完全是为了突出藤原々々画风而进行剧本撰写以及音乐编曲的佳作。

『**ゆのはな**』虽然在日本方面未能得到空前的轰动，但是日后却让中国台湾的未来数位公司注意到这一潜质无可限量的制作团体。『雪之华』成为了未来数位为PULLTOP开拓中国市场的好的开始，随后该公司陆续代理了不少PULLTOP的作品，让中国有不少玩家开始认识到PULLTOP的存在。有趣的是，未来数位在汉化游戏的过程对工口的情节还真难以取舍：想砍又不能砍，毕竟丸谷秀人笔下的啪啪啪场面几乎都是和剧情紧密相连的，并非是为了销量硬加上的场面。如果都砍光了，故事的风格就会受到影响而变味。





『雪之华』简介

『雪之华』延续上上部作品『夏少女』的风格，描写了一个发生在冬日的温暖人心的白色童话。在这个国家的传说中，只要有人拜祭，死去的人就可以成为神——她的名字是"雪华"。雪华过去曾幸福地生活在舒适的小镇里，无辜的她被野蛮的士兵杀害后，强大的怨念一直诅咒着相关的人。一系列离奇死亡事件后，恐惧的人们为化解诅咒，为雪华修建了庙宇。

得到拜祭的雪华成为了神，一个任性贪财贪吃又有点腹黑的神，永远强调自己身为神的







自尊，让别人尊重自己。因一次机缘巧合，身为神的雪华结识了偶然来到小镇的大学生吉他手草津拓也，后来更是利用自己的力量让在车祸中濒临死亡的他成功复活（当然，拓也要给撞坏的庙宇工作来偿还……）。

结果神爱上了人，雪华纠结于自己的身份和不被允许的爱情，让她失去了对自己力量的控制。当雪华最爱的村庄即将被另外一个自己所下的诅咒所毁灭时，她选择了接受真正的自己从这个世界上消失。在她离开之前，雪华消除了所有人关于她的记忆，但拓也却保留了和雪华在一起的点点滴滴回忆。他来到即将失去形体的雪华面前，将紧闭双眼的她紧紧抱在怀中，印上了一个入睡的吻……

身为“神”，雪华在人世间经历了无数生离死别，最终人们会将她的事忘记，给她留下无限的寂寞，这只是因为她是“神”……也许是其他的名为“神”的存在倾听到雪华最后的愿望，也许是命运给两个经历了太多坎坷的人留下了温存的爱意，消失了的雪华最终以人类的形态再次出现，和主人公一起踏上了环游世界的道路。小镇的人们似乎已经不记得“草津兄妹”的存在，然而若叶的绘本将这个故事完整的保留了下来，不时触动人们内心深处的记忆。

『雪之华』的剧情设定感动了不少日本和中国的玩家，尤其是接触这类型游戏较少的群体。清新的画风，细腻的描写，还有恰到好处



的搞笑场面，都足以证明它是一部优秀的作品。当然这是以当年的眼光来看待『雪之华』。时至今日，这类神与人的恋爱题材早就不新鲜了。比如 2009 年 5 月发售的『天神乱漫 -LUCKY or UNLUCKY!?-』：身为土地神，女主角为了帮助主人公来到了他身边，身为神的她爱上了主人公，之后力量暴走，为了不让土地上的人们死去牺牲自我，最后感动的天神将她变成人类和主人公一起生活……该作的剧情几乎和『雪之华』如出一辙，虽然说细微的情节和人物性格上有少许的不同，但是无论怎么看都套用了『雪之华』的重点设定，在论坛看到这剧透的网民把『天神乱漫』骂得狗血淋头……

遥かに仰ぎ、麗しの
はるかにあおぎ、うるわしの
Harukani aogi Uruwashino
2006年11月24日(金) 発売予定
Yuuna Hashiba

辉煌：遥仰凰华

2006 年底出品的『遥かに仰ぎ、麗しの（遥仰凰华）』可以说是 PULLTOP 现在为止最著名的作品了。如果说『夏少女』是中国玩家中的 PULLTOP 的传说之作，那么『遥かに仰ぎ、麗しの』便是让 PULLTOP 踏上通向神坛的阶梯般的存在。在 2007 年第二届美少女游戏大奖中，『遥かに仰ぎ、麗しの』一举拿下最佳美少女游戏、最佳 BGM、最佳纯爱系作品、最佳剧本和最佳玩家支持作品五项殊荣，当时秋叶原街头更有特大宣传海报庆祝，一时间 PULLTOP 风光无限。

为什么与『遥仰凰华』风格类似的『雪之华』没能取得这样的成功？其中最重要的原因便是小说家健速的加入。可以说如果少了健速，本作的质量只能算是中等（虽然笔者没有贬低丸谷秀人的意思，但是在文笔上丸谷秀人的作品确实比不上健速）。从健速过去执笔的作品的来看，诸如 2003 年为 F&C 所写的『**こなたよりかなたまで**』和 2006 年为 FLAT 所写的『**キラークイーン**』都体现了同一主题——爱要相互依偎才能体现出幸福。遥彼方拯救了**クリス**，**クリス**也会拯救遥彼方；御剣総一拯救了**姫萩咲実**，**姫萩咲実**也会拯救御剣総一。而在丸谷秀人的作品里，我们会看到『女郎蜘蛛』中由凶恶的调教开始的恋爱、『MAID IN HEAVEN』中自始至终的工口以及『SEX FRIEND』从啪啪啪开始的描写……两人风格的巨大差别在这些作品中都有很好的体现。





在『遥仰凰华』故事一开始，便是一番别有深意的铺垫。不妨仔细体会下序章所体现的气氛：

“带着或许被录用的心情来到凰华女子学院就职，在下车的瞬间看到的却是黑压压的天空下荒凉无比的的森林，让人误认为是无人岛般的荒凉，方圆几里内无任何建筑物。黑色的是仿佛从未有过人迹的森林，在昏暗中失去了色彩，只剩下单调的黑色。无论朝哪个方向望去都只有灰色和黑色，就连前后方的柏油公路也是暗灰色的。”

“前进的方向上是连绵不绝的山丘，灰色和黑色延伸到视野的尽头。远方传来波浪的声音。那是风凄凉的奏鸣。这被冻结的世界，只有灰色与黑色，一切压抑的风景，让司喘不过气来。经过数十分钟的步行，司来到了一个巨大的建筑物前，让人不由得叫出声来的、华丽又具有时代气息的欧式建筑出现在眼前，简直像是正在开舞会的感觉。伫立的大门上刻满了精美的浮雕。那些被图案化的花实在太过抽象，给人一种似乎正在扭动的错觉。一些像守门神一样的野兽，魔物之类的雕刻覆盖着门的表面，完全看不到和学校入口相符的设计。装饰在门上的不只有魔物，在上方还嵌着一块刻了文字的金属板。看得出来是拉丁字母，但拼写方式明显不是英语。硬要说的话倒是和大学里学的法语有些相似。”

“『Lasciate ogne speranza, voi ch’intrate？』——『汝等踏入此处者，抛弃一切希望吧』”

门上的句子可以说是暗示了整个游戏的风格。在本校篇中主人公的性格几乎高尚到如圣人般的虚假，无论作为一个男人还是作为一个为学生着想的教师，他都是完美无缺的。但他过去的身世和经历却又让他更像一个活生生的人，一个被过去束缚的人。正是因为这样的过去使他不能抛弃任何人，但内心却又害怕自己再一次被抛弃。这种矛盾的心理造就了他与少女们的感人物语，无论是被家族抛弃的风祭雅，又或者是被传统家族约束而希望自由的殿子，或是害怕与人接触而待在殿子身边的八乙女，全部都是流放到这个荒岛之上的可怜人。她们的处境和过去让主人公想起了过去飘雪的那一天，自己被父母亲抛弃的那一天，于是他决定利用自己那微薄的力量救助这里的孩子们，而被救助的孩子们也把主人公从过去的阴影中拉了出来。这就是上文所提到的健速先生的风格——相互救赎的体现。



分校篇中所塑造的主角则如大家玩过的大部分工口游戏里面所认识的废材差不多。特别是在共同剧情中，在举行垒球比赛时学生被惹哭了，主角却像傻瓜般慌慌忙忙的不知所措，连教师该做的事情都给忘光了，实在让人窝火。而在美崎和栖香线中，除了啪啪啪场景充斥在剧情的每一个角落外，还把美崎的感情当作勾引那个淫乱教师的交易（看起来确实是那样）。





虽然说分校篇中啪啪啪的场面以及让人窝火的地方比较多，但是人物的刻画却相当的细腻和精彩。尤其是美崎，看上去大大咧咧、咋咋呼呼，但实际却细心善良，不会把别人卷入真正的危险，实际上比谁都顾及周围。所以，她“察觉”到了谁也没有“察觉”的司的过去。但是这一内容在故事中却没有得到刻意的描写，完全表现在细小的事情之中。除去比较不错的人物描写外分校篇中体现的主题——“爱是相互了解”大概只能在美崎线找到了，其他两人均沦落为异类。（笔者严重怀疑丸谷偷工减料）与本校篇对比，分校篇劣质在玩家的眼中基本被忽略，毕竟优秀作品下总有少许瑕疵。

虽说故事情节方面『遥仰凰华』拥有较高的水准，但是一个好的作品只拥有好的剧本是不足以让玩家喜爱的。俗话说“音乐是鼓动他人心灵的存在”，而这游戏出色的 BGM 令我们深刻的体会到两位笔者手下每个物语里的心情故事，其中一首『**ともしびのうた**』更是让人心弦不断鼓动，想必喜欢这音乐的朋友也一定会了解其中所描绘的心情。在『遥仰凰华』一周年纪念时，更将这首神曲制作了 Vocal 版（不过笔者认为人声版的『**ともしびのうた**』听起来已经完全没有那感觉了，大概是乐器的问题吧）。

『**遥かに仰ぎ、麗しの**』继『雪之华』之后成为了未来数位代理的第二部作品，官方译名被定为『遥仰凰华』。老实说笔者不喜欢这名字，总觉得有点别扭。反而是民间汉化组织的名字『仰望那份遥远的美丽』更为贴切一点。也许玩过两版本（姑且那样说）汉化游戏的玩家会有那样的感觉：民间汉化组织的汉化作品质量相当出色，而且充满了“爱”，完全体现了作品的精髓，而所谓的官方作品见仁见智不好批评。虽然说未来数位曾经要求汉化组将作品“贡献”出来合作汉化，但是最后汉化组为了不让自己辛劳的作品替他人做嫁衣，毅然拒绝了未来数位的汉化“邀请”，全力全开完成了作品汉化。

传言（强调下：只是传言），未来数位曾向汉化组发出了警告并送去了律师信，要求汉化组停止汉化并不允许放出汉化成品，但事实是否真如此那就不得而知了，唯一可以知道的是汉化组确实和汉化代理公司有过摩擦，最后延迟了完整汉化补丁的发布。

摇摆：剑走偏锋的工口

说起 PULLTOP 的作品，许多人都认为恋爱 AVG 较多（其实笔者也是）。不过 PULLTOP 也曾经尝试过别的类型，例如首部作品『**とらかぷっ！**』，不过大多没有得到预期的人气。2006 年时 PULLTOP 发布的第 5 部作品『PRINCESS WALTZ』开始了恋爱 AVG + SLG 类型的新尝试，由于经验不足的原因，制作的途中遇到了不少问题。例如经验的分配、如何切入战斗以及究竟要进行多少场战斗才能成长之类等等。大家可以去翻翻当年的《PUSH》杂志，会了解到这游戏制作中所遇到的种种困难。最后，伤心的椎原不得不宣布推迟 2 个月发布这个游戏。

虽然在翘掉『雪之华』后，椎原终于回归到剧本撰写的工作当中，而 BGM 也丢给了几乎常驻 PULLTOP 作品的**ファクトリーノイズ** & AG 去完成，在游戏出来之前也一直受到玩家的瞩目和期待，但是 PULLTOP 辜负了我们的期望。游戏的质量并没有想象中的好。正式版中取消了不少体验版中的内容，尤其是剧本方面差强人意，高潮部分也没有能给玩家带来多大的冲击，再加上让人郁闷的战斗，气得不少玩家纷纷掀桌以示不满（椎原你失态了，千年威名一朝尽失）。当然喜爱此作品的人也有不少，尤其是玩过『**とらかぷっ！**』的 fans，还是对此作品比较满意的。不过，此作品仍可算作 PULLTOP 历史上争议最大的作品。

在『PRINCESS WALTZ』这个试验性质的作品引发的风波之后，椎原、下原和**たけやまさみ**三人总算回归到 AVG 这正途上面去了。2008 年第七弹的『**てとてトライオン！**』内容终归还是回归到本质的“讴歌校园青春的工口 AVG 之路”（笑），这个可是个长年的理念斗争和尝试所得出的结论，自然作品还是以工口作为卖点（再笑）。

『**てとてトライオン！**』中有一个有高度技术文明的学校『私立狮子崎学院』，里面的学生享受着如天堂般的生活。但是一次超级台风过境导致系统崩溃后，校园里的设施大部分机能都停止运作。虽然之后总算是恢复了机能，但是系统故障却依然频频发生。原本的乐园就此变成生存大考验，时不时享受停电式的烛光晚餐，时不时大伙一起到井里打水。为了应付台风，还得把全部设施都转移地下避难，要是出了什么岔子的话，连地面都有可能回不去。设施的运营也全部交给了学生，大家不齐心协力就有可能挂掉。但是既来之则安之，校园生活虽然喧嚣但却快乐……

其实笔者一直很疑惑为什么凡是**たけやまさみ**参加的作品就不怎么受国内人士的瞩目。后来某人对我说，归根到底是因为天朝和谐之风吹遍大江南北，能停留在国人身边的至少不能是为了啪啪啪而啪啪啪的游戏。而**たけや**



まさみ参加的作品太过于工口，就算『**てとてトライオン！**』也不例外，工口度接近五星。虽然笔者并不太建议本文的读者去玩这款游戏，但如果是一个资深的 GALGAME 玩家，还是有必要去体会下的。除去五星的工口度还有不太有趣的剧本外，本作的原画 CG 相当优秀，**アムーヴ**的 BGM 更是值得玩家去欣赏。另外值得一提的就是『**てとてトライオン！**』（PULLTOP × 黑濑浩介）在 2009 年 2 月 9 日发售了漫画的第一卷，如果没有玩游戏的玩家可以去看看漫画了解下本作。

纯爱与工口：PULLTOP 的两面

PULLTOP 的每一部作品都可以让我们看到这个团体的意向与风格。可惜在『遥仰凰华』这座高峰后，几乎看不到 PULLTOP 有真正意义上的优秀作品面世。或许健速先生笔下的优秀纯爱作品并非椎原所擅长的领域，又或许是椎原笔下的作品已经无法超越过往的成就。有趣的是，国内玩家接触的大多是藤原担任原画的纯爱系列作品，几乎把 PULLTOP 定位成纯爱作品出品团体了。实际上非纯爱作品也有着它出色的地方（瀑布汗）——反正只要有**たけやまさみ**的存在，大概 PULLTOP 也无法避免会在纯爱与工口之间来回摇摆吧？▲


腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关“腐”的一切
801彼女
2009
总第六期
8
定价：25.00元
NOJO
姊妹刊
《801彼女》2009年8月号（总第六期）
2009年7月20日上市





《二次元狂热1～3期限定合订本》

全新封面和包装
原有赠品基础上还有增加
限量发行
2009年6月下旬上市
定价60.00元

801彼女 YAOI KANOJO

2009年8月号 Vol.6

本期原创封面——[lamento]同人



本期特辑：由良新作——[Lucky dog]全解析+完全攻略
声王子：冬日里最温暖的阳光——[森川智之]
801新作：[天堂餐馆]+[西洋古董洋果子店]美味大餐
801探索：[高永ひなこ]的七种色彩
私房小说：[12人の優しい殺し屋]之白羊宫

月20日上市 定价：25元（DVD+手册）

动画基地 ANIME SPOT

2009年8月号 No.66

各地报刊亭销售中 已上市



强档专题
残酷的天使纲领再临——在日本看《EVA·破》
午夜后绽放的暖白花——NOITAMINA五年纪念

音乐与声优
宇宙洪荒，七夕冗长——菅野洋子十九年
东方歌曲精选

豪华版DVD × 2+CD +手册16.8元
普通版CD+VCD +手册 11.8元
大众版CD +手册 6.8元

游戏基地 8月号

随刊附赠 《魔兽世界》《永恒之塔》专刊



题企划：文明编年史；王座认定者之路
门单机游戏详尽攻略：
半人以上，一人未满；
霸4新传奇始动
大热门网络游戏实用指南：
地下城与勇士；童梦Online；
吉思汗；FIFA Online 2；
战传奇；王者世界；完美国际

8月1日上市 定价：12元

网友世界 Net friends 第12期

各地报刊亭销售中



特别专题：存储只是本分
10例操作打造完美U盘
代号“绝密”！三招五式藏文件

DVD光盘精彩推荐
乐透社：男生挑战曾轶可的绵羊音；酷秀派：《真人表情合集》；数码馆：创意饮水机——雨神的启示；

已上市

96页杂志+DVD光盘 定价：8.8元



ISBN 7-900447-32-6
9 787900 447326

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

8月号

2009 Vol.10

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □游戏批评 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □卡牌游戏 □特别企划

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 6月号（Vol.8）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）